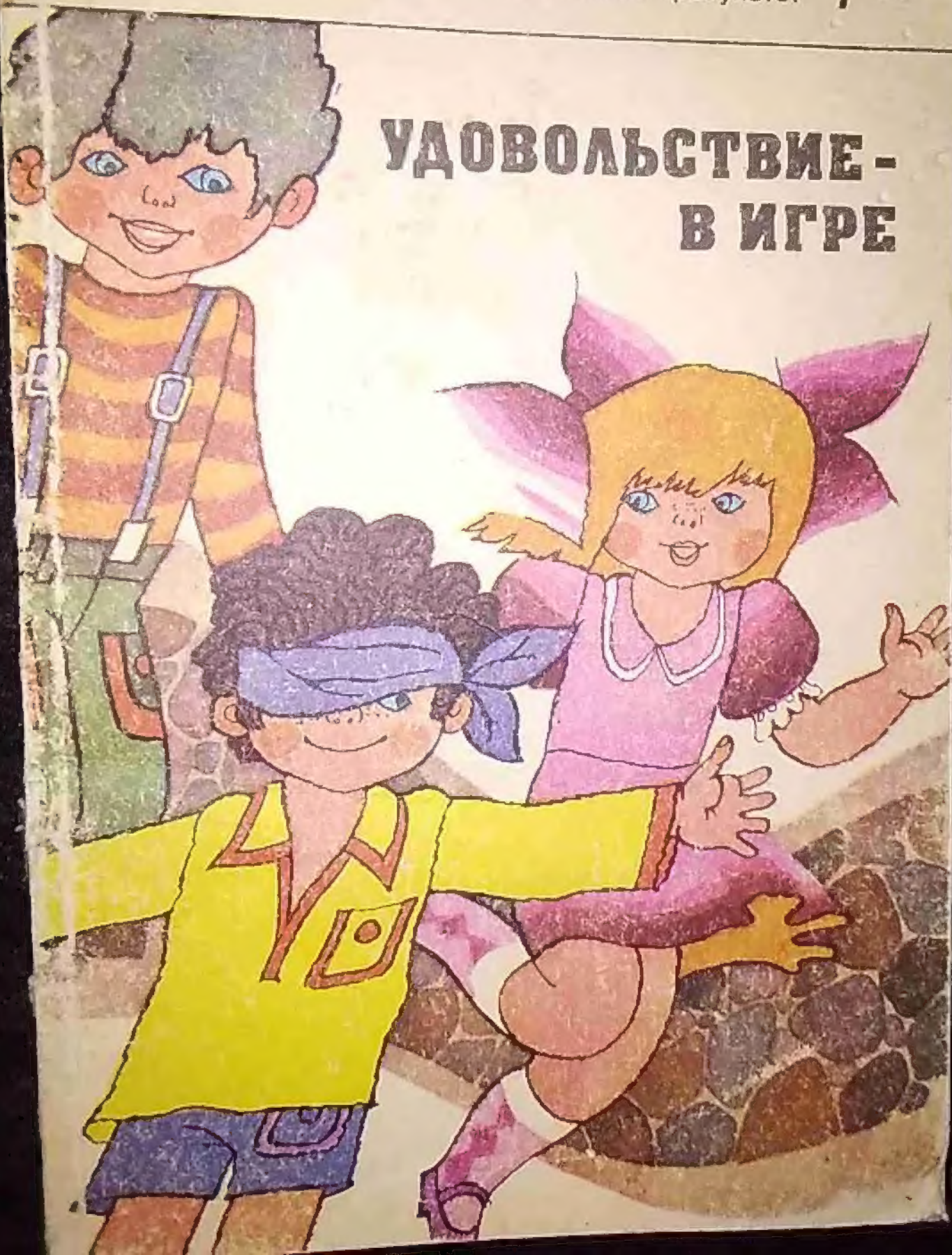


УДОВОЛЬСТВИЕ - В ИГРЕ





PHOTOS BY ANDREY G AKA DONUT190

УДОВОЛЬСТВИЕ — В ИГРЕ



SPAß UND SPIEL

Anregungen für fröhliche Stunden
mit Vorschulkindern

Народный университет. Педагогический факультет
№ 7, 1983 г. Издается ежемесячно с 1964 г.

УДОВОЛЬСТВИЕ —
В ИГРЕ

ББК 74.113.7
У28

Перевод с немецкого В. Болотникова.

У28 **Удовольствие — в игре: Сборник / Сост. И. Борде-Кляйн, М. Арндт, В. Зингер.— М.: Знание, 1983.— 96 с. — (Нар. ун-т. Пед. фак.; № 7).**

15 к.

Книга представляет собой сборник шутливых стихотворений, игр и сказок, предназначенных для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Цель этой книги не только развлекательная, но и воспитательная; при помощи шутливых стихов и т. д. дети учатся отличать правильное от неправильного, плохое от хорошего, т. е. получают начатки нравственного воспитания посредством игры. Большое внимание в книге уделяется также подвижным играм.

Для родителей, слушателей и преподавателей народных университетов.

ББК 74.113.7
372

4305000000

© Volk und Wissen, Volkseigener Verlag, Berlin, 1976

© Перевод на русский язык издательство «Знание», 1983 г.

Воспитание детей — дело, конечно же, весьма серьезное, но все-таки, дорогие товарищи взрослые, давайте будем при этом веселы. Ведь кто, как не наши дети, умеют раскованно, естественно веселиться, радоваться жизни? Потому и воспитатели должны работать с детьми весело, с задором: радостное настроение — одно из могучих средств воспитательного воздействия. К тому же в наше время у ребят, пожалуй, больше, чем когда бы то ни было, оснований весело проводить свой досуг.

Мы исходим, разумеется, из того немаловажного условия, что все работники детских учреждений, все родители сохранили в какой-то мере умение по-детски радоваться жизни, что все взрослые хотя бы в некоторой степени наделены чувством юмора. К тому же радостное настроение возникает у взрослых нередко как бы само по себе — просто в результате контакта с детьми в течение проведенного совместно дня. Обоюдное удовольствие от общения друг с другом возникает нередко и у детей и у воспитателей еще и благодаря тому, что в некоторых детских садах возникают и поддерживаются определенные традиции проведения праздников, утренников, карнавалов; взрослые ни в коей мере не должны упускать из виду и такую воспитательную возможность.

Озорные стихи, веселые истории, сценки, игры позволяют не просто позабавить детей, но и разбудить их фантазию, творческую инициативу; если использовать их в нужный момент, они могут стать прекрасным средством начального эстетического воспитания.

Предлагаемая подборка материалов задумана нами как подспорье для воспитателей (для работников детских учреждений, для родителей или родственников «домашних» детей), для всех тех, кто охотно перенимает новое, кто сам неустанно изыскивает новые возможности сделать процесс воспитания более разнообразным, интересным и радостным.

Дети всегда охотно веселятся, смеются. Поэтому один из способов расшевелить их — это устроить какое-нибудь веселое представление. При этом недостаточно устраивать переодевания раз или два раза в год во время карнавала. Надо уметь и взрослым что-то исполнить, сыграть какую-нибудь роль. Тогда дети будут иметь перед глазами хороший пример, который подтолкнет их к творчеству, к созданию образа при постановке спектакля в костюмах.

Если воспитателям, родителям удалось развеселить ребят и подвигнуть их на коллективное творческое действие — поют ли они, играют, сочиняют или просто читают стихи, танцуют, показывают ли фокусы, устраивают кукольный спектакль или даже импровизируют, — значит, взрослые на верном пути.

В задачу воспитателя входит, несомненно, также и пробуждение у детей чувства смешного. Вообще дети довольно рано проявляют понимание смешного. Их смешит комичность ситуации, неловкое поведение персонажей книги, смешат мелкие слабости в характерах героев кукольных представлений, склонность привирать.

На основе собственных, пусть еще небольших познаний о жизни дети начинают судить о недостатках в характерах героев, и это доставляет им удовольствие. Если же с нашей помощью дети уже в младшем дошкольном возрасте научатся веселиться, обретут бодрость, хороший настрой, это обязательно усилит их способность в будущем радоваться жизни. Состояние веселья пробуждает чувство радости от общения и с другими детьми, способствует укреплению здоровья и лучшему духовному развитию; удовольствие, испытываемое при этом, не в последнюю очередь способствует развитию детской фантазии. Но все ли имеющиеся возможности используем мы для того, чтобы воспитать наших детей жизнерадостными, инициативными, творческими людьми? В достаточной ли мере умеют наши дети посмеяться от души, повеселиться?

Огромную роль играет при этом, в частности, литература. Воспитатели должны уже самых маленьких знакомить с лучшими образцами «литературы нонсенса»

(типа э
из-под

Торж
дения Д
если ко
ных раз
обязател
детей ко
дети дол
игра-зрел
жения, пл
визационн
рионеток,
ная газет
Однако д
веденных
деленного
часа» мож
ным завер
«Если мы
нужно доб
жизнь», —
дости мира
имеющемся
стоит не за
рил, что «с
воздействия
и свестись
на ребят оч
интересов и
Один из
в роли фоку
амплуа не по
чается предст
книге предста
рые в каждо
создать у ре
строение. И
когда соответ
подкреплена
шуткой и жить

(типа знаменитого: «Ехала деревня мимо мужика, а из-под собаки лают ворота...»).

Торжественные события или даже просто дни рождения детей можно проводить куда веселее обычного, если комбинировать самые разнообразные виды шуточных развлечений. Кроме веселых стихотворений надо обязательно использовать необыкновенную любовь детей ко всякого рода зрелищам, но при условии, что дети должны активно участвовать в них. Причем такая игра-зрелище должна быть насыщена элементами движения, пластики: это ситуативная комичность и при импровизационной игре, и при использовании кукол или марионеток, и при показывании фокусов (скажем, разорванная газета «не хочет» вновь превращаться в целую). Однако для того чтобы осуществить какую-либо из приведенных в книге идей, совсем не надо ждать определенного события, праздника. Всякий раз после «тихого часа» можно устраивать что-то такое, что будет приятным завершением дня, проведенного в детском саду. «Если мы хотим, чтобы жизнь доставляла радость, этого нужно добиваться самим, привнося радость в нашу жизнь», — писал Герхард Бранстер, автор книги «Все радости мира». Однако при всех наших советах, при всем имеющемся разнообразии возможностей повеселиться стоит не забывать слова А. С. Макаренко, который говорил, что «область применения того или иного метода воздействия может увеличиваться до максимума, а может и свестись к нулю». Воздействие той или иной игры на ребят очень зависит от личности воспитателя, от его интересов и склонностей.

Один из воспитателей способен заморозить ребят в роли фокусника или же директора цирка, другому это амплуа не по силам, но зато у него великолепно получается представление с марионеткой. Потому-то в нашей книге представлено на выбор много возможностей, которые в каждом данном конкретном случае позволяют создать у ребят требуемое веселое, творческое настроение. И лучше всего достичь этого удастся тогда, когда соответствующая ситуация оказывается правильно подкреплена умелой шуткой, ведь, как известно, «с шуткой и жить легче».

Конечно, оценить шутку можно при наличии надлежащего опыта: вполне вероятна ситуация, когда трехлетние дети не находят ничего смешного в стихотворении или в игре, от которых шести-семилетние приходят в полный восторг.

В силу индивидуальных различий сплошь и рядом случается так, что одни дети могут мигом оценить шутку, а другие еще не в состоянии ухватить ее смысл. Хотя материал для нашего сборника подобран главным образом в расчете на дошкольников, возрастную границу, нельзя провести достаточно четко. Младшим школьникам тоже, скорее всего, должна понравиться наша книжка.

Всем, кто помогал нам в подборе материала, выражаем сердечную благодарность. А тем взрослым и детям, кто будет творчески применять предлагаемые игры, желаем много-много удовольствия!

Составители: Инге Борде-Кляйн,
Марта Арндт, Вальтраут Зингер

ИГРАЙТЕ С НАМИ

В чем состоит очарование, привлекательность таких, например, игр, как «Птичка, пискни!» или «Полонез стульев»? Почему не одно поколение воспитанников детских садов с неизменной живостью и увлечением играет в них, в чем притягательная сила этих игр?

Ясно, что прежде всего ребят привлекает мгновенно возникающее веселое настроение, удовольствие от самого процесса игры. Восхищает детей и чувство причастности к той или иной игре. Да к тому же еще задор, интерес к результату игры, к самому ее течению. Разве не интересно, кому именно из ребят подмигнет сейчас водящий? И не надо ли скорее оглянуться: вдруг пустой мешок уже оказался позади тебя?

Возможность показать в веселом кругу одноклассников свое умение, ловкость, необходимость играть с полной отдачей сил — вот, пожалуй, что невероятно стимулирует интерес ребят к общественным играм, способствует активизации личности в целом.

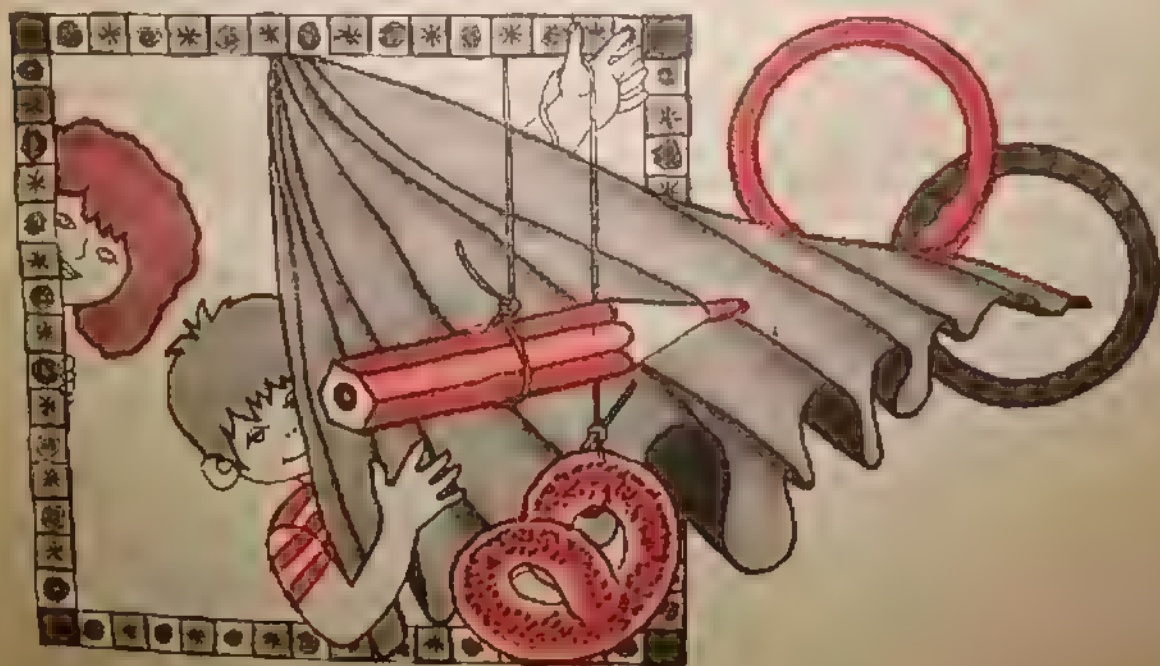
Оче
в игре с
разност
в одной
мательн
звякнул
вая глаз
ребят то
требуется
водящего
чтобы не
и в то же
будь пре
ной игре
которую
бята; а
напрячь в
Развив
из ребят
счастную
жицы! Он
всех фанто
Но вре



Очень важно здесь то, что каждый способен выявить в игре свои возможности, поскольку игры вообще весьма разносторонне воздействуют на развитие ребенка. Вот в одной из них приходится с завязанными глазами внимательно прислушиваться, чтобы понять, в какой стороне звякнул колокольчик. А в другой игре — тоже закрывая глаза — надо по тембру голоса догадаться, кто из ребят только что говорил, и т. п. А в еще одной игре требуется умение быстро бегать, ловко увертываться от водящего; надо хотя бы «косалить» кого-то из играющих, чтобы не водить без конца; надо как можно быстрее и в то же самое время очень осторожно нести какой-нибудь предмет на ладони, на вытянутых руках. А еще в одной игре ни в коем случае нельзя уронить на пол щетку, которую тайком от водящего передают друг другу ребята; а при перетягивании каната каждый должен напрячь все силы, чтобы выиграла именно его команда.

Развивают игры и актерские способности. Вот кто-то из ребят кричит: «Пусть Инна изображает бедную-несчастную «кошку» — она так здорово умеет строить рожицы! Она кого хочешь рассмешит — вот нам и больше всех фантов достанется!»

Но временами и в веселой компании играющих детей



возникают слезы. Вот Юрген уже в третий раз водит: бегают изо всех сил за ребятами, а осалить никого не может. А еще кто-то из ребят огорчился, что до него никак не доходит очередь, и т. п. Правда, в другой раз неудачник обязательно добьется успеха и забудет свои огорчения. Все эти обстоятельства — различные возможности детей, присущие каждой игре особенности, эмоциональное состояние, и те виды деятельности, которые развиваются в игре — все это следует иметь в виду воспитателю, прежде чем он предложит детям поиграть в ту или иную игру.

Надо продуманно, осознанно влиять на поведение детей во время игры; воспитатель обязательно должен помочь укрепиться положительным качествам: робким, неуверенным в своих силах детям пережить ощущение успеха, сдерживать тех ребят, которые чрезмерно стараются выделиться. Сама атмосфера проведения общественных игр, обязательное требование играть справедливо, не нарушая правил, так, чтобы каждый играл на равных с остальными (условие, которого добиваются обычно сами ребята), — эти параллельно существующие педагогические моменты зачастую дают гораздо лучшие воспитательные результаты, чем бесконечные наставления, нотации или «проработки».

При проведении игр следует руководствоваться определенными основополагающими принципами.

Прежде всего надо выявить характер игры: спокойная ли она или же подействует на детей возбуждающе.

Если игра сильно возбуждает детей, то она не должна продолжаться слишком долго, а следом за ней надо предложить такую игру, которая заставила бы детей успокоиться.

В то же время, если в процессе игры ребята должны слишком долго ждать, пока до них дойдет очередь, то и спокойная игра — например, такая, как «мигалки», — способна действовать возбуждающе. В таком случае надо поделить детей на две группы, которые могут играть в одну и ту же игру, однако независимо друг от друга. Дети дошкольного возраста иногда с трудом способны уяснить себе правила игры, поэтому новые, незнакомые им игры надо вводить лишь с большими

промежу
рыва. Уст
если виде
игры. Нап
требуется
руке в ло

Для са
бы по во
успеха или
наград. О
их достиже

Игры, т
под откры
дни. При
быстро мо
сюда, поэто
чтобы был
по окончан

Особое
ребята, кот
игру и знак
круг взросл
в детском с

В какое
венные игры
бое время д
самостоятел
не надо жд
Каждый день
увлекательны
рассказать о
дый день у
вать привяз
ношение к сво
праздников и
обычно стоят
ни и одновре
«Полонез стул
лые «завираль
зять во время
дети хорошо

промежутками, а играть в них стоит подолгу без перерыва. Устрожить требования к участникам игры можно, если видоизменить ее правила, то есть создать вариант игры. Например, можно увеличить дистанцию, на которой требуется пронести яйцо (или мячик) на вытянутой руке в ложке, можно взять ложку поменьше размером.

Для самых маленьких надо выбирать такие игры, чтобы по возможности каждый ребенок смог добиться успеха или же надо соответственно увеличить количество наград. Очень важно вовремя хвалить детей, выделять их достижения.

Игры, требующие интенсивного движения, проводятся под открытым небом, но только не в жаркие, душные дни. При проведении игр в помещении дети очень быстро могут разгорячиться или начать бегать туда-сюда, поэтому, естественно, следует позаботиться о том, чтобы был достаточный приток свежего воздуха и чтобы по окончании игры ребята успокоились.

Особое веселье начинается в тех случаях, когда ребята, которые уже хорошо освоили определенную игру и знакомы со всеми ее тайнами, приглашают в свой круг взрослых: это может быть повариха или дворник в детском саду, а дома вечером — отец или мать.

В какое время следует проводить веселые общественные игры? Вообще говоря, играть в них можно в любое время дня, причем ребятам надо давать тем больше самостоятельности, чем они старше. И во всяком случае не надо ждать каких-то особых, праздничных дней! Каждый день в детском саду должен быть интересным, увлекательным — таким, чтобы ребятам было приятно рассказать о нем своим родителям или близким. Каждый день у ребят должен находиться повод почувствовать привязанность к своему коллективу, особое отношение к своему воспитателю. При проведении детских праздников или подобных мероприятий на первом месте обычно стоят игры, требующие большой затраты времени и одновременно самые любимые: например, это «Полонез стульев» или «Кто съест пряник». А вот веселые «завиральные истории» воспитатель может рассказать во время карнавала, но лишь при том условии, что дети хорошо знакомы с изначальной сказкой. Некото-

рые игры, уже известные детям, могут вызвать особое удовольствие или даже стать для них сюрпризом, если проводить их с какими-нибудь неожиданными, новыми предметами или в необычной одежде. К примеру, «Бег в мешке» можно устроить, надев на голову смешные колпаки.

ПОИСКОВЫЕ ИГРЫ И ИГРЫ НА ЛОВКОСТЬ

Птичка, пискни!

Одному из играющих — тому, кто выбран водить, — завязывают платком глаза. Остальные садятся по кругу на стулья. Водящий подходит к любому из участников игры, садится ему на колени и просит: «Птичка, пискни!» Тот должен изобразить писк. При этом можно изменить свой голос. Водящий должен угадать, к кому на колени он сел.

Если водящий успел разглядеть, в каком порядке сидят участники игры, он может, конечно, воспользоваться этим. Чтобы избежать этого, надо всякий раз после завязывания глаз несколько раз повернуть водящего, и он потеряет способность ориентироваться в комнате. Воспи-

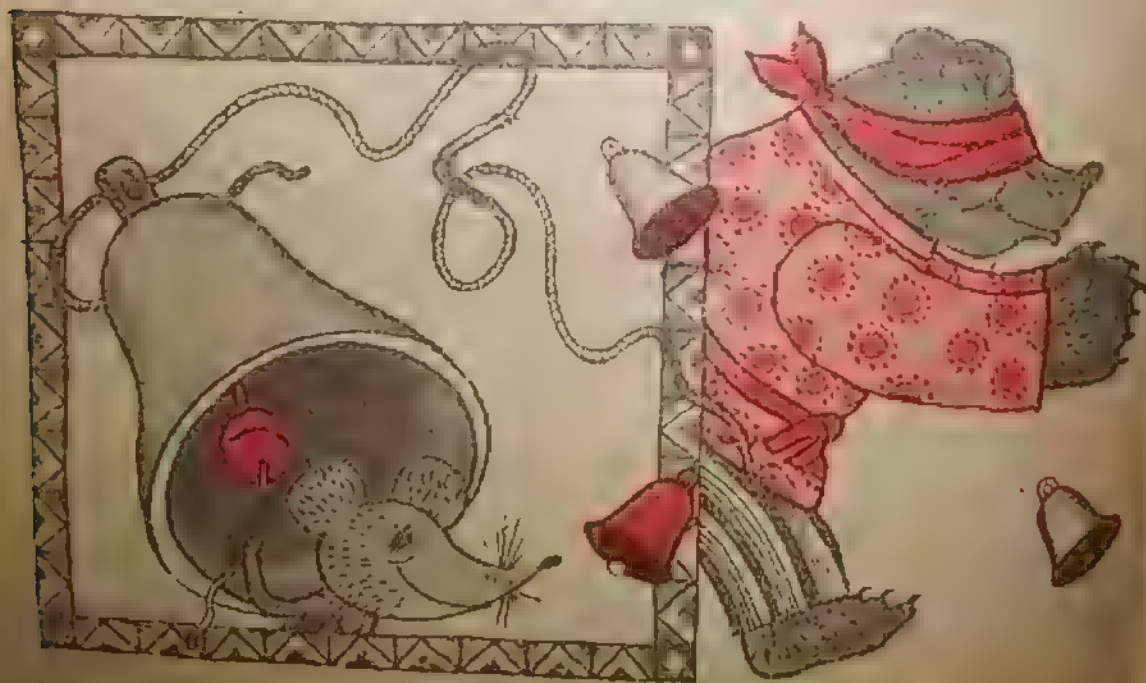
татель м
ми после
глаза.

Выбира

Тем време
бой небол
зовут обра
мет. Все, к
му: если о
дети крича
движение
кричат «Ог
неверный п
все тут же
(или «Холод

Когда де
брать како
чтобы точн
это будет «С
в том случа
тайнику.

Двум уча
вочке, котор
Якоб и Яко
завязывают г
ты?» Девочка
отбегает в стор
чтобы он бе
в данный мо
мать. Оба уча
гаться как мо
в какую стор
поймана, оба
зами — избира
бят, и игра на



татель может предложить ребятам поменяться местами после того, конечно, как водящему уже завязали глаза.

Огонь, вода!

Выбирают водящего и выпроваживают его за дверь. Тем временем ребята прячут где-нибудь в комнате любой небольшой по величине предмет. Затем водящего зовут обратно в комнату — он должен найти этот предмет. Все, кто участвует в игре, должны помогать водящему: если он находится далеко от спрятанного предмета, дети кричат «Вода» (или «Холодно»), а если он сделал движение к тому месту, где лежит спрятанное, ему кричат «Огонь» (или «Горячо»). Стоит водящему сделать неверный поворот, сойти с нужного направления, как все тут же дают ему это понять криками «Вода, вода» (или «Холодно, холодно»).

Когда дети уже хорошо освоят эту игру, можно выбрать какое-нибудь третье, промежуточное понятие, чтобы точнее определить место тайника — например, это будет «Очаг» (или «Жарко»). Это слово выкрикивают в том случае, если водящий подошел совсем близко к тайнику.

«Якобина, где ты?» (Жмурки)

Двум участникам игры — чаще всего мальчику и девочке, которым дают одинаковые имена (например, Якоб и Якобина, Валентин и Валентина и т. п.), — завязывают глаза. Мальчик спрашивает: «Якобина, где ты?» Девочка откликается: «Я здесь!» — а сама быстро отбегает в сторону. Якоб должен поймать Якобину. Важно, чтобы он без конца спрашивал Якобину, где она в данный момент, тогда он сможет ее скорее поймать. Оба участника игры должны стараться передвигаться как можно более бесшумно, тогда не слышно, в какую сторону они движутся. Как только Якобина поймана, оба водящих — все еще с завязанными глазами — выбирают водить кого-то из стоящих вокруг ребят, и игра начинается сначала. Можно завязать глаза

только «Якобу», но тогда надо убедиться, что он гораздо более ловок, чем «Якобина». Кружок детей не надо делать чрезмерно большим.

Найди щетку!

Водящий стоит в середине круга, а остальные участники игры стоят, тесно прижавшись друг к другу. По команде ребята начинают передавать щетку друг другу, держа руки за спиной. Время от времени играющие дразнят того, кто водит: прикасаются щеткой к его спине. Правда, делать это надо так ловко, чтобы водящий не заметил, кто это сделал. Водящий должен указать, у кого в руках сейчас находится щетка. Для этого требуется особая наблюдательность, потому что участники игры то и дело пытаются обмануть его, притворяясь, будто передают щетку друг другу, тогда как она находится вовсе с другой стороны круга. Вот водящий указал на кого-то, но именно в этот миг другой играющий проводит ею ему по спине. Водящий мгновенно обернулся, но щетка уже у кого-то другого.

Как только водящий правильно указал, у кого в руках щетка, он должен присоединиться к кругу, и игра начинается сначала. Водит теперь тот, у кого нашли щетку. Кроме того, если кто-то уронил щетку, когда передавал ее другому, то водящий сразу обнаружит ее и водить придется тому, кто ее выронил.

Нарисуйте хвостик

Для этой игры потребуются доска, кусок мела, платок для завязывания глаз. Сначала воспитатель рисует на доске мелом какое-нибудь животное (поросенка, котенка и т. п.). Рисует все, кроме хвоста. Одному из играющих завязывают глаза, подводят к доске, и он должен попытаться дорисовать недостающий хвостик вслепую. В младшей группе играющим можно выдать хвост, вырезанный из картона, который требуется лишь прикрепить к доске (либо на ворсистую поверхность, либо с помощью пластилина). Для зрителей и для са-

мого игр
ничего са
ему пола

Для об
чала нар
ставили с
После это
ется нари
подсказать
или левее.

Дети бе
кий круг. Д
и одному
от времени
таются пой
ку. «Звона
его ловит,—
тому колоко
его черед. И
комнате.

Здесь по
или что-то в
стулья по од
то в одну, то
быть на оди
становятся в
В руках у рук
бубен или к
должны ходит
какую-нибудь
аккордеона и
должны быть з
бятами и сту
таким, чтобы о
стулья.

ного играющего, когда с него снимают повязку, нет ничего смешнее, чем видеть хвост совсем не там, где ему полагается быть.

Для облегчения задачи руководитель игры может сначала нарисовать хвост, чтобы дети как следует представили себе, где он должен на самом деле быть. После этого хвост можно стереть. Тому же, кто пытается нарисовать хвост с завязанными глазами, можно подсказать, рисовать ли его выше или ниже, правее или левее.

Звонарь, или Поймай колокольчик

Дети берутся за руки, образуя не слишком маленький круг. Двум-трем участникам игры завязывают глаза и одному из них дают в руки колокольчик. Он время от времени позванивает им, а остальные водящие пытаются поймать «звонаря», ориентируясь только по звуку. «Звонарь» же всячески увертывается от тех, кто его ловит, — и тоже вслепую. Кто поймал «звонаря», тому колокольчик и достанется — теперь быть «звонарем» его черед. Играть можно, конечно, как на улице, так и в комнате.

Полонез стульев

Здесь понадобятся две крышки от кастрюли, бубен или что-то в таком роде. Кроме того, надо поставить стулья по одной линии так, чтобы сиденья смотрели то в одну, то в другую сторону. Всего стульев должно быть на один меньше, чем участников игры. Ребята становятся вокруг стульев, держа руки за спиной. В руках у руководителя игры (воспитателя, затейника) — бубен или кастрюльные крышки. По команде дети должны ходить вокруг стульев — они могут напевать какую-нибудь песенку, маршировать под аккомпанемент аккордеона или рояля. Руки при этом обязательно должны быть заложены за спину. Расстояние между ребятами и стульями должно быть минимальным, но таким, чтобы они при своих передвижениях не задевали стулья.

Неожиданно воспитатель ударяет в бубен. По этому сигналу все обрывают песенку и бросаются к стульям. Если свободный стул стоит сиденьем от играющего, надо обежать вокруг всего ряда стульев, чтобы на него сесть. Главное в этой игре — ловкость и быстрота реакции. Если на стул уселись двое играющих одновременно, воспитатель сам решает, кто из них должен уступить другому. Всякий раз один из играющих оказывается без места. Он выбывает из игры, а когда начинается следующий круг, он должен унести один стул в сторону. Так продолжается до тех пор, пока не останется всего один человек. Он и есть победитель.

Если игра идет под аккомпанемент рояля или аккордеона, сигналом для поиска свободного стула будет внезапный обрыв мелодии.

Винегрет

Для этой игры потребуется тарелка, на которую надо положить небольшие съедобные предметы (например, кусочки печенья, колбасы, сыра и т. п.), вилки и игровой кубик.

В середину тарелки кладут главный приз, например, это оладья, кусочек шоколада или конфета. Вокруг этого главного приза на тарелке по спирали выкладывают какие-нибудь лакомые кусочки: конфеты, кусочки колбасы, хлеб, помазанный джемом или вареньем, лимончик, кусочек соленого огурца и пр. Но можно, конечно, положить и какой-нибудь «сюрприз» — скажем, кусочек сырой луковицы или картофеля.

«Винегрет» ставят на стол. Каждому играющему дают вилку. Дети по очереди кидают кубик. Когда у кого-нибудь выпадает шестерка, ему разрешается взять с конца спирали кусочек съестного.

Снова кидают кубик, и снова к тарелке подходит лишь тот, у кого выпадает наконец шестерка. Брать с тарелки можно лишь последний кусочек, а не что-то лакомое. Тогда играющие будут иногда всеми силами желать, чтобы шестерка на этом кругу не выпадала, особенно если «счастливчику» предстоит съесть что-нибудь вроде кусочка луковицы...

Играть
группы. С
человек:
ожидаю о

Участни
надо поста
сколько ну
человеку,
человеку. Р
жить руки
стула, и на
дящих, по
он подает з
к нему и с
так-то прост
тельно след
кто сидит н
попытаться
схватить его
осалить его.
ся подмигну

«Сторожа
из-за спины л
лить, удержи
удалось выма
получает тот
«сторожей» д
упустить свое
село и задорн
Некоторые
В таком случ
ворить, как «
щих.

Участники и
причем кажды

Играть в эту игру, пожалуй, лучше с детьми старшей группы. Оптимальное число играющих — шесть-восемь человек: тогда им не приходится подолгу скучать, ожидая очереди.

Мигалки

Участников игры должно быть нечетное число. Стулья надо поставить в круг. Стульев должно быть столько, сколько нужно, чтобы позади каждого стула стояло по человеку, а на каждом стуле, кроме одного, сидело по человеку. Ребята, стоящие позади стульев, должны заложить руки за спину. Тот, кто стоит позади незанятого стула, и начинает игру: он подмигивает кому-то из сидящих, по возможности более незаметно. Тем самым он подает знак, призывая его ловко вскочить, добежать к нему и сесть на пустой стул. А сделать это вовсе не так-то просто: ведь все стоящие позади стульев внимательно следят за каждым движением всех тех игроков, кто сидит на стульях. Стоит только кому-нибудь из них попытаться вскочить, как «сторож» из-за стула пытается схватить его и не пустить. Для этого достаточно лишь осалить его. Тогда «сторожу» без пары остается пытаться подмигнуть кому-то еще.

«Сторожа» позади стульев имеют право вынуть руки из-за спины лишь совсем ненадолго, для того, чтобы осалить, удержать сидящих. Но если кого-то из них все же удалось выманить на незанятый стул, право подмигивать получает тот, кто теперь остался без пары. Каждый из «сторожей» должен быть очень внимателен, чтобы не упустить своего напарника. Игра протекает особенно весело и задорно, если ведется в хорошем темпе.

Некоторым детям бывает трудно подмигивать. В таком случае надо до начала игры специально оговорить, как «сторожа» будут подзывать к себе сидящих.

Лирум, ларум, ложка!

Участники игры должны передавать по кругу ложку, причем каждый говорит при этом какое-нибудь «закли-

вание». Немецкие дети используют традиционное двустороннее:

«Лирум, ларум, ложка —
Не ошибись немножко!»

Задача каждого играющего состоит в том, чтобы передать ложку следующему точно таким же манером, каким он сам только что ее получил. Кто-нибудь из стоящих в кругу никогда не играл в эту игру (такие наверняка найдутся), кто-то будет недостаточно внимателен — так или иначе, могут быть упущены из виду какие-то мелочи: например, получил ли играющий ложку из правой или из левой руки; надо ли ее перевернуть в процессе передачи; какой стороной она будет кверху — черенком или изогнутой стороной, и т. п. Если ложка передана с ошибкой, то все, кто это заметил, кричат: «Неправильно, неправильно!» — и человек, допустивший ошибку, выбывает из игры.

Тарелочка

Для игры нужна пластмассовая или деревянная тарелка. Участники игры рассаживаются на поставленных кругом стульях или прямо на полу. Один из них выходит на середину круга и, поставив тарелку на ребро, закручивает ее так, чтобы она вращалась некоторое время на ребре. Одновременно надо выкрикнуть имя одного из играющих. Тот, кого вызвали, старается подбежать к тарелке и подхватить ее, пока она еще продолжает крутиться. Если это удалось, он снова закручивает тарелку и выкрикивает еще чье-то имя. Кто промедлит, тот выбывает из игры.

Носильщик

Надо поставить стулья в круг так, чтобы все играющие могли разместиться на них. Все, кроме одного, — «носильщика». Он ходит внутри круга, и на спине у него мягкий сверток (можно сделать и котомку на палке). Стоит «носильщику» повернуться к кому-то спиной, как ребята пытаются поменяться друг с другом местами, но так, чтобы носильщик этого не заметил.

Он, один
и чуть
груз. Ес
перь «н
играющи
щиком».
упала со

Стулья
в круг со
щих води
стулья. П
пересажив
бодный с
освободив
жайший и
в любую
вскочить в
из игроко
не успел. Т

Стулья
в разные
(вполне при
ручкой) и
бят — участ
стукнет пал
со стула и
вокруг стуль
ним выросла
ляться от ст
движения —
данный для в
Это сигнал,
места, а это
в разные сто
то одним из
му в результа

Он, однако, внимательно следит за всеми сидящими и чуть что — бросает на освободившееся место свой груз. Если котомка или сверток попали на стул, то теперь «носильщик» имеет право его занять, а тот из играющих, кто остался без места, становится «носильщиком». Если же котомка пролетела мимо цели или упала со стула, «носильщик» продолжает водить.

Скорый поезд

Стулья — по количеству играющих — надо поставить в круг совсем рядом друг с другом. Один из играющих водит в центре круга, а остальные садятся на стулья. По команде все начинают как можно быстрее пересаживаться на поочередно освобождающийся свободный стул. Водящий пытается сесть на только что освободившийся стул, прежде чем его займет ближайший из играющих (движение по кругу возможно в любую сторону). Если водящему удалось «на ходу вскочить в скорый поезд», то водящим становится тот из игроков, кто должен был занять это место, но не успел. Теперь он должен пытаться «вскочить в поезд».

Стульчики

Стулья надо поставить в ряд, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет длинную палку (вполне пригодна будет и швабра или щетка с длинной ручкой) и начинает обходить сидящих на стульях ребят — участников игры. Если около кого-то водящий стукнет палкой оземь, этот человек должен встать со стула и пойти за ним следом. Так водящий бродит вокруг стульев, стучит то тут, то там в пол, и вот за ним выросла уже целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, совершает по комнате любые передвижения — свита повторяет все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит в пол. Это сигнал, что всем надо немедленно занять свои места, а это не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. В следующем круге водит тот, кому в результате не досталось места.

Спрятанный ботинок

Дети садятся на пол или на землю в круг, причем достаточно тесно друг к другу. Сесть надо, поджав колени к груди, так, чтобы под ними можно было просунуть ботинок. Играющие передают ботинок друг другу, причем стараются сделать это как можно менее заметно — лишь бы не заметил водящий, который стоит внутри круга. Водящий все время пытается угадать, где в данную минуту находится ботинок. Как только это удастся, водящий садится в круг вместо играющего, у кого был ботинок, а тот должен теперь водить.

Пожарная команда

Стулья стоят в два ряда, спинками друг к другу. Дети (они же «пожарные») ходят вокруг стульев, напевая какую-нибудь песенку. Воспитатель или кто-либо из ребят аккомпанирует пению на любом инструменте (на гитаре, барабане, бубне и т. п.). Как только мелодия обрывается (всякий раз в другом месте), ребята должны положить на ближайший к ним стул один из заранее приготовленных «фантов» (или же снимают с себя что-нибудь из верхней одежды).

Когда каждый снял с себя две-три вещи, ведущий, вновь оборвав мелодию, подает команду: «Пожар!» Дети должны как можно скорее найти свои вещи и надеть их на себя. Побеждает тот, кому удастся сделать это быстрее всех.

Игру можно предварить какой-нибудь веселой, увлекательной историей из жизни пожарных.

ИГРЫ НА ПОДРАЖАНИЕ

Угадай-ка

Любую подходящую и известную детям песню можно применить для проведения этой игры на узнавание. Кто-то из ребят задумывает определенный музыкальный инструмент и, прыгая на одной ножке, начинает напевать: «Раз — гадай и два — гадай-ка, поскорее угадай-ка!» Остальные могут повторить за ним и пение и одно-

временно
по-прежн
го: «А ка

Водяш
загаданно
к пример
бум-бум-б

Ребята
гадался, т
мент.

Игра р
перед ее п
что все з
ментах.

Водящий
рающего к
вереньки, м
без конца с
ше. Тот, к
дить его по
сказать три



временное подпрыгивание на одной ножке, а потом — по-прежнему в тон мелодии — спрашивают у водящего: «А как играют на твоей угадалке?»

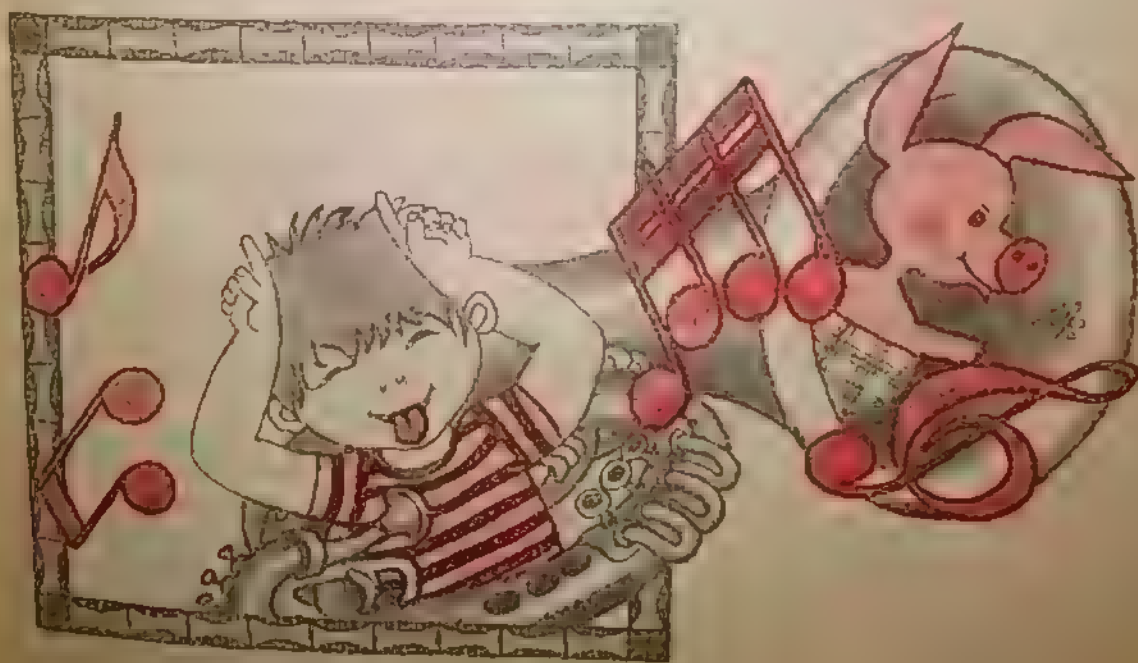
Водящий показывает жестами, как надо играть на загаданном им инструменте, а вслух отвечает (если, к примеру, был загадан барабан): «Угадайка так играет: бум-бум-бум-бум-бум-бум-бум!»

Ребята вслух называют инструмент. Кто первым догадался, тот следующим будет загадывать новый инструмент.

Игра рассчитана на детей младшей группы, однако перед ее проведением надо обязательно удостовериться, что все знают, как надо играть на различных инструментах.

Бедный котенок

Водящий изображает котенка: переходя от одного играющего к другому, он становится на колени, на четвереньки, мяукает, со зкусом урчит, мурлычет и при этом без конца строит рожицы — чем уморительнее, тем лучше. Тот, к кому обращается «котенок», должен погладить его по голове и, ни в коем случае не улыбнувшись, сказать три раза: «Бедненький-бедный, черненький-чер-



ный котеночек Кис!» Если же водящему удалось заставить кого-то улыбнуться, он и становится теперь «котенком», и игра продолжается.

Бывает, что «котенку» никак не удастся рассмешить детей. Тут в игру обязательно должен включиться воспитатель: сказать что-нибудь смешное, чтобы все засмеялись (ведь когда, как говорится, «смешинка в рот попала», рассмешить участников игры будет куда проще), или же, к примеру, начать изображать «кошку», которая разговаривает с «котенком» на кошачьем языке.

Руки-стуки!

Все играющие кладут руки на стол и следом за водящим, который подает необходимые команды, выполняют все движения, какие водящий показывает сразу после произнесения вслух команды. Скажет, к примеру, водящий: «Руки — на стол!» — и все кладут руки на стол ладонями вниз. Раздастся команда: «Руки — в кулак!» — и все сжимают руки в кулак; «Руки — пальцем вверх!» — и при по-прежнему сжатой в кулак руке большой палец надо отставить в сторону. Можно придумывать сколько угодно других движений и соответствующих команд.

И вот время от времени водящий подает команду: «Руки-стуки!» — и все должны хлопнуть ладонями по крышке стола.

Те ребята, кто сделает неверное движение или же промедлит — сделает его позже других, выбывают из игры.

Несмеяна

Если в большинстве других игр можно и даже нужно смеяться сколько душе угодно, то здесь все наоборот: смеяться строго воспрещается, а если кто и засмеется, его тут же наказывают за это (либо он выбывает из игры, либо платит «штраф»). Помимо того, все должны участвовать в игре на равных, а обижаться нельзя никому!

На середину круга выходят пять-шесть водящих, и каждый из них придумывает для своего соседа зада-

ние, которое проводится в комнате (или в комнате). К примеру, и привяжи всех стоящих одновременно или «Сними словно платок у Рольфа». Воспитатель чтобы задания ных усилий и

Каждый из седу справа. начинают без веселая кутерьма, совершаемые, довод должен быть мости вовремя может забыть оказалось не п ки у того, кто

Однако ни не имеют права пока игра не он либо выбывает «штраф».

Поначалу, по бы ребята выпол может внимате задание. Нескол к новой игре, з водящих одовре Если эта игра в раза отрепетиро серьезно. Тол игры удовольстви

заста-
котен-
ешить
я вос-
асмея-
опала»,
ли же,
я раз-

ние, которое можно тут же выполнить, не выходя из комнаты (или же не уходя достаточно далеко, если игра проводится на улице). Лучше всего предварительно рассказать ребятам, какого сорта задания можно давать. К примеру, такие: «Сними у Петера правый ботинок и привяжи его к ручке двери», или «Пропрыгай вокруг всех стоящих ребят на одной ножке» (можно и на двух одновременно, «как кролик», это если на одной трудно), или «Сними у Герды фартук и повяжи его Дитеру, словно платок, на голову», или «Вынь шнурки из ботинок у Рольфа и привяжи ими его ноги к ножкам стула». Воспитатель должен обязательно проследить за тем, чтобы задания эти можно было выполнить без чрезмерных усилий и чтобы они никого не обижали.

дом за
выпол-
т сразу
примеру,
на стол
улак!»—
верх!»—
ой палец
сколько
команд-
команду:
нями по

Каждый из водящих шепчет задание на ухо своему соседу справа. Затем, по сигналу воспитателя, все водящие начинают безмолвно выполнять задания. Поднимается веселая кутерьма, потому что ребята с серьезными лицами, совершенно беззвучно совершают самые неожиданные, довольно смешные действия. Воспитатель и тут должен быть очень внимателен, чтобы при необходимости вовремя прийти на помощь: один из играющих может забыть детали своего задания, другому задание оказалось не по силам — допустим, надо развязать шнурки у того, кто прыгает по комнате на одной ножке, и т. п.

е или же
ывают из

Однако ни водящие, ни зрители, ни сам воспитатель не имеют права смеяться или улыбаться до тех пор, пока игра не закончится. Если кто-нибудь засмеется, он либо выбывает из игры, либо должен будет заплатить «штраф».

даже нуж-
наоборот:
засмеется,
бывает из
е должны
нельзя ни-

Поначалу, пожалуй, лучше играть таким образом, чтобы ребята выполняли задания по очереди. Тогда каждый может внимательно разглядеть, какое кому поручено задание. Несколько позже, когда ребята уже привыкли к новой игре, задания могут выполнять двое или трое водящих одновременно. Впоследствии же — все шестеро. Если эта игра всем детям в новинку, надо ее два-три раза отрепетировать, прежде чем начинать играть по-серьезному. Только в этом случае ребята получают от игры удовольствие.

водящих,
оседа зада-

Бутылочки

Для этой игры нам понадобится несколько бутылок или банок, а также повязка на глаза или платок.

Бутылки надо поставить в ряд на расстоянии 20—25 см друг от друга. Сначала водящему разрешают попробовать переступить через бутылки с незавязанными глазами так, чтобы ни одну из них не опрокинуть.

А дальше задача усложняется! Водящему завязывают глаза и подводят к первой бутылке. Он должен осторожно нащупать ее ногой и переступить через нее, не опрокинув. В этом и состоит вся хитрость! Воспитатель (или же тот, кто проводит эту игру) осторожно убирает все бутылки, кроме первой, подальше в сторону. После этого водящему разрешается начать «шагать через бутылочки».

До чего же смешно смотреть на то, как водящий с невероятным старанием «переступает» через препятствия, которых на самом деле нет. Поначалу водящий бывает очень доволен тем, что не задевает ни одной бутылки. Но вскоре он по реакции окружающих понимает, что что-то не так: уж больно веселятся все ребята. Когда наконец ему разрешают снять повязку, водящий может и сам оценить, почему стоял такой смех, и еще посмеяться сам вместе со всеми — и от чистого сердца.

Чтобы водящий, пока он еще в начале своего пути, не потерял направления, воспитатель может встать у «финиша» — в конце «ряда бутылок» — и переговариваться с ним.

Можно видоизменить игру так: разделить ребят на две группы и первую группу — из трех-четырех человек — отправить за дверь, а потом вызывать их по очереди в комнату и предлагать «перешагивать через бутылочки».

Неслышная музыка

Для проведения игры понадобится небольшая палочка. Все играющие — «музыканты» — сидят вокруг водящего — «дирижера». Водящий, взмахивая палочкой, задает ритм, а «музыканты» вовсю «играют» на воображаемых музыкальных инструментах. Один «барабанит»

другой водит
дует в «трубу»
кто-нибудь из
должит играть
хивать своей
«штраф» или

Правила игры
играют на оди
рижером», кот
«инструменте»

Одного из р
Всем остальны
читать чужие м
из участников и
чика» не будет
рассказывает ре
чика», а потом
нием»:

«Ст
Ник
А у
Теб
Ком
Пок

После этих сл
никшее молчани
самых нетерпели
пример, «Ну, дав
или «Беги вокруг
И для воспитате
после паузы — эт
нее договориться
голос после паузы
ка» за дверь — пр
ляет погода, долж
просто побыть не
в комнату, где пр

бутылок
0—25 см
попробо-
ми глаза-
вязывают
жен осто-
з нее, не
оспитатель
жно уби-
в сторону.
шагать че-
к водящий
ез препят-
ну водящий
т ни одной
ощих пони-
все ребята.
ку, водящий
смех, и еще
того сердца.
своего пути,
встать у «фи-
его приваться

другой водит «смычком» по струнам «скрипки», третий дует в «трубу» и т. п. Все музицируют беззвучно. Если кто-нибудь из участников игры засмеется или же продолжит играть после того, как дирижер прекратил взмахивать своей палочкой, он должен будет заплатить «штраф» или фант.

Правила игры можно изменить: пусть все «музыканты» играют на одном и том же «инструменте» вслед за «дирижером», который играет то на одном, то на другом «инструменте».

Угадчик

Одного из ребят воспитатель выбирает в «угадчики». Всем остальным он говорит, что «угадчик» способен читать чужие мысли: например, он может узнать, кому из участников игры воспитатель пожмет руку, пока «угадчика» не будет в комнате. Воспитатель, ведущий игру, рассказывает ребятам обо всем этом в присутствии «угадчика», а потом обращается к нему с таким «заклинанием»:

«Стой, угадчик, погоди,
Никуда не уходи.
А уйдешь — вернись опять:
Тебе надо угадать,
Кому руку я пожал,
Пока ты кругом бежал».

После этих слов «угадчик» не трогается с места. Возникшее молчание продлится недолго: кто-нибудь из самых нетерпеливых ребят наверняка что-то скажет (например, «Ну, давай же!», или «Что ж ты не выходишь?», или «Беги вокруг дома!») или хотя бы просто засмеется. И для воспитателя, и для «угадчика» первая реакция после паузы — это сигнал, о котором они должны заранее договориться. Заметив, кто из ребят первым подал голос после паузы, воспитатель выпроваживает «угадчика» за дверь — предполагается, что он, если это позволяет погода, должен обежать вокруг дома или хотя бы просто побыть некоторое время снаружи. Вернувшись в комнату, где проводится игра, воспитатель, поговорив

ить ребят на
етырех чело-
их по очере-
через буты-
большая палоч-
т вокруг водя-
палочкой, за-
от» на вообра-
«барабанит»

уку том
». Вскор
а двери
кому вос
ему свок
Понять са
и «угадчи
нескольк
воим пове
игры. Ка
азит, в че
чик».

пятнадцать—двадцать детей, они могут не договариваться между собой, а просто выбрать себе любое из называемых животных.

В случае когда играет всего несколько детей, «дирижер» не знает, кто из ребят кого будет изображать, начинает наугад издавать всевозможные крики — мяукать, мычать, лаять, каркать, квакать и т. д. Отзываться на эти крики должны лишь те ребята, кто выбрал соответствующее животное. Однако у «дирижера» есть лишь ограниченный запас возможностей: при числе участников до десяти он может перебрать не больше двадцати различных животных. Если оказалось, что кто-то из ребят не отозвался, то «дирижер» остается на следующий круг.

(В случае если того пожелают участники игры, можно именно этого «неразгаданного зверя» поставить «дирижером» на новый круг; это зависит от того, что считается поощрением или наказанием в данной группе.)

В случае когда играет большая группа детей, ребята тоже отзываются на крики «дирижера», однако задача у него совсем другая: поскольку круг участвующих в игре животных определен, «дирижеру» здесь надо внимательно следить за тем, кто из играющих кого изображает вместе с ним. После того как пройден весь круг, «дирижер» должен назвать имена играющих и указать, кого именно они изображали. Если он ошибется, то может по решению ребят остаться «дирижером» на новый круг.

Сегодня в порт корабль придет...

Дети рассаживаются на стульях по кругу и, взяв друг друга за руки, начинают мерно покачиваться из стороны в сторону, словно корабль на волнах. Руководитель игры произносит ключевую фразу: «Сегодня в порт корабль придет, груженный...» — и называет дальше некоторые предметы. Ребята же должны изображать определенные действия, связанные для них с названным предметом. Например, если говорится «...груженный веерами», все делают вид, будто обмахиваются веером, который держат в правой руке; затем снова произносится ключевая фраза, только концовка другая: «...груженный ножницами» — и все участники игры, помимо того что обмахиваются

воображаемыми веерами, левой рукой изображают движение при резании ножницами; при следующем повторении ключевой фразы добавляется не только новая концовка «...груженный швейными машинами», но и новое движение: ноги участников игры нажимают на ножную педаль невидимой швейной машины. Затем следует «...груженный качалками», и, помимо описанных выше движений, которые выполняются одновременно, ребята должны попробовать добавить к ним еще и покачивание всем телом взад-вперед. Когда же в последний раз звучит ключевая фраза, заканчивающаяся словами «...груженный часами с кукушкой», то играющие не только проделывают все четыре разнородных движения, но еще и кричат время от времени «ку-ку».

Тот из играющих, кто окажется в состоянии выполнить все движения в совокупности, заслуживает самой высокой похвалы или же какой-нибудь хорошей награды.

Карлик, карлик, угадай!

Водящий сидит с завязанными глазами в середине круга (чтобы полностью лишить его возможности что-либо подсмотреть, на него можно надеть любую шапку большого размера). Ребята, принимающие участие в игре измененными голосами по очереди говорят: «Карлик, карлик, угадай!» Водящий должен постараться узнать, кто из участников игры только что произнес эту фразу. Если угадать удалось, «карлик» присоединяется к ребятам в кругу, а тот, чей голос был узнан, начинает водить.

ЗЕСЕЛЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Эстафета с ложкой

Игру можно устроить, как только найдутся две ложки и два любых круглых предмета (раскрашенные деревянные яйца, пинг-понговые шарики, картофелины и т. п.).

Двум ребятам дают в руку по ложке, на которой лежит яйцо (или шарик и т. п.). По сигналу они должны как можно быстрее дойти (или пробежать) до определенного места в комнате и тут же вернуться назад. При этом желательно, чтобы яйцо не падало на пол. Если же

от Д оно все-таки упадет, участник эстафеты должен остано-
пов виться, быстро поднять его с пола свободной рукой,
нов положить назад в ложку и только после этого продол-
нов жать свой путь. Ясно, что яйцо ни в коем случае нельзя
ожн) придерживать второй рукой. Тот, кто первым придет к
леду финишу, получает награду. Можно сделать игру и в виде
выс соревнования между командами.

Бег с мешком

Для проведения этой эстафеты понадобятся два чистых мешка, которые величиной должны быть не меньше, чем рост играющих, и две веревки достаточной длины. Представители двух команд влезают каждый в свой мешок, и им подвязывают эти мешки под мышками. По сигналу воспитателя ребята должны допрыгать до цели и обратно.

Можно посоветовать ребятам прыгать одновременно двумя ногами и не слишком быстро, чтобы не споткнуться и не упасть. Встать после падения будет непросто, и это сильно задержит команду. (В младшей группе детям надо обязательно помогать вставать.)

Игру можно видоизменить таким образом: оба игра-



ющих прыгают к цели, держась за руки, так, что один всегда поможет другому встать, если тот упадет. Здесь побеждает тот, кто меньше падает.

Игру можно проводить также не с мешками, а с кругом: каждый участник эстафеты держит в таком случае круг на уровне бедер и передвигается вперед прыжками.

Сюрприз

Необходимо взять кастрюлю или пластмассовое ведро, палку или половник и платок для завязывания глаз.

Выбирают водящего, завязывают ему глаза, дают в руки палку и ставят в середину круга. Невдалеке от водящего на пол кладут какую-нибудь награду или утешительный приз и накрывают его кастрюлей или ведром. Прodelать все это надо тихо, чтобы водящий ничего не услышал. На всякий случай его можно покрутить вокруг себя, чтобы он потерял способность ориентироваться. Теперь водящий должен обойти круг и с помощью палки нащупать кастрюлю. Воспитатель обязан следить за тем, чтобы водящий двигался с необходимой осторожностью и не размахивал палкой во все стороны. Как только водящий обнаружит кастрюлю с зарытым под нею «кладом», ему разрешается снять повязку с глаз и вытащить из-под нее сюрприз.

Откуси кусочек!

Для проведения игры достаточно иметь бечевку и крендель или пряник. На улице бечевку лучше всего перекинуть через достаточно низкий сук дерева, а в комнате — как-либо укрепить на гвоздике. К одному концу бечевки прикрепляют крендель. Другой конец — в руках воспитателя. Первый из играющих подходит к кренделю, который висит на уровне среднего роста ребят, и пытается откусить от него кусочек. Руки при этом должны быть заложены за спину. Можно немного подразнить играющего, подержав крендель немного повыше. Тогда, чтобы достать до него, надо чуть-чуть подпрыгнуть. Но так можно играть только со старшими детьми-дошкольниками. Малыши могут легко обидеться или разозлиться,

поэтому им надо давать возможность быстрее добиться успеха, чем старшим. Как только кому-то удалось ухватить крендель или пряник зубами, он тут же достается ему. Для самых маленьких игру можно предельно упростить: веревку держат на таком уровне, чтобы пряник оказался примерно около глаз малышей. Пряник достается тому, кто просто коснется его ртом.

Попади в цель

Надо приготовить картонный круг диаметром около одного метра, в середине которого имеется отверстие диаметром около 15 см, а также три мяча — тряпичных или теннисных.

Круг устанавливают под углом к полу на подставке или на шесте. На круге можно нарисовать что-нибудь забавное — к примеру, мордочку обезьяны, которая широко разинула рот, и т. п.

Играющие становятся на расстоянии от трех до пяти метров от круга. Каждому дают три попытки, чтобы забросить мяч в отверстие на круге. За каждое попадание играющие получают по жетону (пуговице и т. п.), за которые по окончании игры выдается соответствующее вознаграждение.

В группе для самых маленьких надо уменьшить расстояние до цели. Однако и в старшей группе не мешает поступить точно так же, если заметно, что ребята не умеют бросать в цель.

Кольцеброс

В дерн или в песок надо воткнуть две палки на расстоянии двух метров друг от друга. Играющие становятся по очереди на линии, проведенной на расстоянии двух метров от палок. Каждый получает по три кольца, которые надо постараться накинуть на палки.

Величина колец и расстояние до палок от того, кто бросает кольца, должны соответствовать возрасту и возможностям детей. Для самых маленьких высота палок должна выбираться в зависимости от их роста.

Бросание в цель — для самых маленьких

На лужайке перед домом или в центре комнаты надо поставить детскую ванночку или маленький надувной бассейн. Малышей следует расставить на расстоянии двух-трех метров от ванночки. По команде они начинают бросать пластмассовые или деревянные кольца или теннисные мячи в ванну (линию, за которую нельзя при этом заходить, можно отметить веревкой). Все попадания в цель надо подсчитывать, и тем из детей, кто попадает больше остальных, надо обязательно выдать небольшие поощрения.

Бросание в цель — для старших дошкольников

Несколько ярко раскрашенных жестяных банок (из-под консервов) надо подвесить на веревке, протянутой между любыми двумя стойками (деревьями и т. п.). Ребятам раздают тряпичные или теннисные мячи, которыми они и стараются попасть в банки с расстояния в два-три метра.

Донести листок!

Надо заготовить несколько листов бумаги — по числу играющих — размером с ладонь.

Эту эстафету можно проводить в помещении, где нет сквозняков, а в безветренный день и на улице. Играющих разбивают на две команды, которые строятся параллельно друг другу. Первому человеку в каждой команде кладут на ладонь по листку плотной бумаги. Во время игры листок должен лежать на ладони сам собой — его никак нельзя ничем придерживать. Если бумага очень легкая, на листок можно все же положить камушек.

Двое ребят из каждой команды по сигналу воспитателя бегут до определенной цели — например, до двух стульев и обратно. Если листок вдруг упадет на землю, его надо поднять, положить на ладонь и продолжать эстафету. Добежав до своей команды, играющий должен быстро переложить листок на правую ладонь следующему по очереди товарищу, который тут же бросается вперед к цели. Тем временем первый становится в конец ряда.

Так продолжается до тех пор, пока очередь не дойдет до самого первого. Побеждает та команда, которая

быстрее остальных справится с поставленной задачей. Точно так же можно проводить эстафеты с игрушечными автомобильчиками, которые тащат за собой на веревке, или же с пластмассовыми стаканчиками, наполненными водой.

Суперэстафета

Для ее проведения понадобится множество самых разных вещей: два передника, две кофточки, две шляпы и т. д., и т. п.

По сигналу воспитателя двое ребят бегут наперегонки к финишу. При этом, однако, им предстоит преодолеть разные препятствия, которые отмечены на дистанции. У первого столбика (или отметки) для каждого из участников эстафеты приготовлен, к примеру, фартук, который надо аккуратно надеть и завязать у себя за спиной. Только после этого можно бежать дальше. У второго столбика каждый должен снять с себя обувь и поставить аккуратно в сторону. (Если кому-нибудь нельзя бегать босиком, задание можно легко видоизменить — скажем, надо просто переодеть обувь.) У третьего столбика каждый участник эстафеты должен надеть на себя кофту (или куртку) да еще как можно скорее застегнуть — только тогда разрешается бежать дальше.

Последнее задание состоит, например, в том, чтобы надеть шапку, которая лежит около последнего столбика. Выигрывает тот, кто скорее придет к цели в этом неуклюжем одеянии. (Застежки на одежде не должны быть слишком тугими, чтобы не мешать участникам игры.)

Задания, которые выполняют участники игры, следует делать соответствующими уровню развития детей. Так, можно предложить им одеть и причесать куклу, нагрузить или разгрузить игрушечную детскую коляску или тачку, взять что-то на них к цели. Можно катить колесо, составлять из кубиков определенную конструкцию или же разобрать построенное заранее, соорудить башенку и т. п.

Что висит на веревке?

Больше всего эта игра нравится обычно малышам. После того как все играющие выстроятся в ряд, они по

команде бегут к веревке, которую надо предварительно натянуть между какими-нибудь шестами или деревьями. На веревку заранее подвешены всевозможные «премии»: это могут быть цветные карандаши, фломастеры, дешевые куколки, книжки с картинками и т. п. Вербку обычно натягивают на высоте в два метра, а «премии» подвешивают на нитках. Каждый из играющих должен заранее наметить для себя что-то, что ему хочется больше всего. Затем всем завязывают глаза. Так с завязанными глазами малыши и бегут к веревке, и кто первый коснется висящего подарка, тот его и получит. На всякий случай надо держать наготове и «утешительные призы».

Для более старших детей задачу можно изменить: допустим, установить доску с нарисованными на ней кольцами разной «ценности» (хотя бы мишень), и то место, которого коснулся бегущий участник игры рукой, и определяет число очков.

Другая возможность: организовать небольшой забег по прямой, отмеченной флажками, камнями или палками. Здесь выиграет тот, кто сможет дальше пробежать с завязанными глазами, не выходя за маркировку. Забег можно сделать также и круговым.

Жмурочки

Один из играющих сидит в центре круга, который образуют остальные участники игры. Выбирают первого водящего — «жмурочку». Он становится на колени перед сидящим человеком и, наклонившись вперед, утыкается ему в колени лицом так, чтобы ничего не было видно, что творится у него за спиной. Руки при этом «жмурочка» закладывает за спину. Остальные ребята по очереди ди несильно хлопают водящему — «жмурочке» по одной из рук. Он должен угадать по характеру прикосновения, кто именно из ребят только что до него дотронулся. Кроме того, «жмурочке» разрешается сразу после такого касания вскочить на ноги, обернуться к ребятам и по их лицам попытаться догадаться, кто дотрагивался до его руки. Если последовало сразу два удара, «жмурочка» может попытаться угадать любого из тех, кто это сделал. Если догадка правильная, то «жмурочка» и тот, кого угадали, меняются местами.

Одного
мышкой».
естественно
вятся в кру
мышку», к
прорваться
руки или б
проникнуть
руки, образ
наружу. Но
становится
Новую же «
продолжае

Нитку (между сте
нитку или
щими дере
шивают ли
сигналу вос
он продвин
для начала
ности натя
зовать секу

Из шес
тельно с э
пирамиду.
зависит о
идать в
дителем
банок.

Кошки-мышки

Одного из играющих выбирают «кошкой», другого — «мышкой». «Мышка» пытается убежать от «кошки», та же, естественно, ловит «мышку». Остальные играющие становятся в круг, держась за руки. Они стараются защитить «мышку», которая бежит внутри круга. «Кошка» пытается прорваться внутрь круга, но дети мешают ей, опуская руки или бегая по кругу. Если «кошке» все же удастся проникнуть внутрь круга, то играющие тут же поднимают руки, образуя «ворота», чтобы «мышка» могла выскочить наружу. Но как только «мышка» будет поймана, «кошка» становится в круг, а «мышка» превращается в «кошку». Новую же «мышку» выбирают из числа играющих, и игра продолжается.

Ветер-ветрило

Нитку (бечевку) или несколько ниток надо натянуть между стенами. Если же игру проводят на улице, то нитку или бечевку натягивают между недалеко растущими деревьями. С помощью скрепки на нитку подвешивают лист писчей бумаги нормального формата. По сигналу воспитателя на этот листок надо дуть так, чтобы он продвинулся по нитке на определенное расстояние — для начала можно взять один метр. Если нет возможности натянуть несколько ниток, рекомендуется использовать секундомер и записывать результаты.

Громовержцы

Из шести или более пустых консервных банок (обязательно с заделанными острыми краями!) надо построить пирамиду. Затем с определенного расстояния, которое зависит от возраста и навыка играющих, ребята могут кидать в эту цель, например, теннисные мячи. Победителем станет тот, кто за три броска собьет больше банок.

Маятник

К потолку (а если дело происходит на улице, то к шесту, к воротам и т. п.) надо подвесить веревку. К ее

свободному концу подвешивают мяч любой величины, но достаточно массивный, чтобы мог сшибить кегли. Под точкой равновесия такого маятника ставят в ряд девять кеглей вдоль плоскости качания маятника. Мяч отводят на метр-два в сторону и отпускают, но так, чтобы при качании «туда» он прошел мимо кеглей, а при возвращении в исходное положение сбил бы как можно больше их. Победит тот, кто за один раз собьет как можно больше кеглей.

Играть в эту игру можно как в помещении, так и на улице. Возраст детей можно не принимать во внимание, однако в младшей группе желательно, чтобы «кошку» изображала воспитательница. Дети усаживаются рядком вдоль проведенной на полу или на земле черты. Против каждого из них — на расстоянии не менее двух метров — положены камушки, или, иными словами, «сало». Сбоку, между «мышами» и «салом», стоит «кошка». Обеими руками она закрывает себе глаза и время от времени объявляет: «Кошка спит».

Пока «кошка» спит, «мышата» могут переступать черту и «лакомиться салом». Едва только «кошка» объявит, что она «проснулась», «мышата» тут же бросаются со всех ног «домой», за черту. Пойманных «мышат» «кошка» уводит в свой «дом». Игра продолжается до тех пор, пока не удастся поймать всех «мышей», кроме одного, самого ловкого. Он-то и станет «кошкой» в следующем круге.

Фанты

Дети приносят с собой любые некрупные предметы — фанты и складывают их в одно место. Потом их закрывают платком от водящего, а воспитатель, указывая на один из предметов, спрашивает: «Что делать тому, кому принадлежит этот фант?» Все играющие видят этот фант, а водящий стоит к нему спиной и не знает, на чей фант указывает воспитатель. Задача водящего — назначить «штраф», задание, которое требуется выполнить, чтобы «выкупить фант».

Водящего можно менять почаще, тогда ребята будут получать самые неожиданные и разнообразные задания. Призвав на помощь все свое воображение, можно придумать довольно веселые, небанальные задания. Вот лишь некоторые примеры того, что можно предложить сделать участникам игры:

- прыгать на одной ноге по кругу;
- спеть песенку;
- прочитать стихотворение;
- рассказать о каком-нибудь реальном происшествии;
- с завязанными глазами найти на полу определенный предмет;

- поклониться каждому из присутствующих,
- отгадать загадку,
- подражать голосу и повадкам какого-нибудь животного;

- сесть на лежащую плашмя бутылку или на небольшой мяч, не касаясь при этом пола руками, ни ногами;
- трижды обернуться, стоя на одной ноге;
- сесть на пол и снова встать без помощи рук;
- обойти круг, делая три шага вперед и два назад;
- на полу провести кривую линию и пройти по ней так, чтобы не расплескать воду из наполненной доверху чашки (или же не уронить мяч, который надо нести на вытянутой руке у ладони), кроме того, можно идти по этой линии, стараясь не уронить монетку, положенную на макушку;

- с завязанными глазами провести по лицу одного из ребят и угадать, кто это;

- закрыть глаза и, когда кто-то из играющих выйдет за дверь и крикнет что-нибудь оттуда, угадать, кто кричит;

- три раза подряд сказать замысловатую скороговорку;
- сыграть в «четыре уголка» (Это делается так: человек, на чей фант указал водящий, выходит из комнаты. Остальные ребята сговариваются, к какому углу комнаты каждый будет «приписан». Когда позовут обратно в комнату вышедшего за дверь человека, его спрашивают: «Что ты сделаешь с этим уголком?» Он может ответить, к примеру, так: «С этим уголком я хочу танцевать, а остальные споют нам песню», или «А этот уголок я хочу

дернуть за косу», или «С этим уголком хочу поиграть снежки», или что-то в таком же духе. После этого вод- ребята разбегаются по своим углам и — если это ока- жется возможным — исполняют пожелания водящего.

сыграть в «три вопроса за дверь» (Водящий выходит за дверь, оставшиеся ребята договариваются, какие вопро- сы они ему будут задавать, когда он вернется в ком- нату, и в какой последовательности. Вопросы должны иметь отношение к тому, кто отсутствует. Например, можно спросить: «Ты уже умеешь сам одеваться?», или «Ты отдашь мне сегодня сладкое за обедом?» и т. п. Водящего зовут затем в комнату и трижды спрашивают: «Да или нет?» После того как водящий ответит «да» или «нет», ему объясняют, каковы были вопросы. Игра эта обычно пользуется большим успехом — ведь возни- кают смешные недоразумения, когда человек отвечает, не зная вопроса, а кроме того, здесь по-дружески разо- блачаются общие человеческие слабости.);

подражать голосу трех разных зверей; в одном углу комнаты — рассмеяться, в другом — заплакать, в третьем — зевнуть, в четвертом — начать тан- цевать;

просидеть две минуты с серьезным выражением лица, пока все окружающие всеми силами пытаются рассме- шить водящего.

ВЕСЕЛЫЕ «ЗАВИРАЛЬНЫЕ» ИСТОРИИ

Воспитатель предлагает ребятам, что расскажет одну хорошо знакомую им сказку только на новый лад. Всякий раз, когда дети заметят какое-то несоответствие по срав- нению со знакомой им фабулой, они должны хлопнуть в ладоши или стукнуть каблуками в пол. Когда ребята поймут принцип подобного «перевирания», они сами бу- дут с увлечением фантазировать на заданную тему.

Волк и семеро котят

Жила-была коза. И было у нее семеро славных ма- леньких котят. Однажды собралась коза пойти из дому, вот и говорит она своим пушистым деткам: «Котятуншки

мон, ребята шоколадны- ведите себя вайте, кто сказали ко- гурьбой б- скучная пе- котенок. — смешнее».

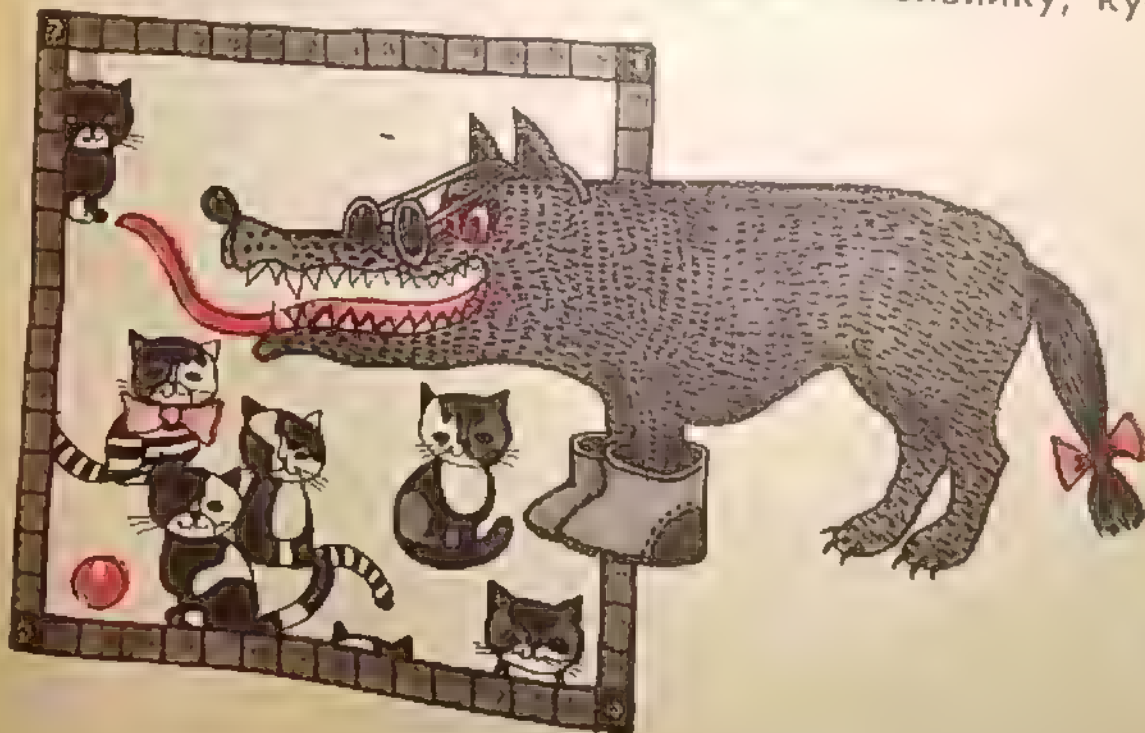
лые детки- Ваша бабу- не наша м- голосок пр- убежал. Н- кактус, съ- голос.

Долго д- А голос-то- козляток н- на подокон- они, увиде- лапа голуб- злой зелен-



мои, ребятушки, пойду-ка я на пруд, половлю для вас шоколадных рыбок. А вы будьте умными-разумными, ведите себя хорошо, а дверь входную всякому открывайте, кто в нее ни постучит». — «Хорошо, мамочка», — сказали козлята, и только мать за дверь, как они всей гурьбой бросились смотреть телевизор. «До чего же скучная передача сегодня! — сказал самый маленький котенок. — Обычно «Спокойного утра, крепыши» куда смешнее». Тут раздался стук в дверь. «Откройте, милые детки! — прохрипел кто-то нежным голосом. — Ваша бабушка пришла, кефира принесла». — «Совсем ты не наша мама, — ответили козлятки, — у нашей дочки голосок приятный, как у старой вороны!» Волк в ярости убежал. Но в городе он у одного пекаря купил себе кактус, съел его, и вдруг у волка сделался тоненький голос.

Долго ли, коротко ли, стучится снова волк в конуру. А голос-то у него точь-в-точь как у козы-матери. Но козляток не проведешь: они попросили его положить на подоконник свой нос. «Ой-ой-ой! — испуганно заблеяли они, увидев его. — Вовсе ты не наша мамочка. У тебя лапа голубая, а вот у нашей мамочки — черная. Ты — злой зеленый волк!» Побежал тут волк к мельнику, ку-



пил себе мучицы, обе лапы свои в ней и вывалял. Стали они у него белые-пребелые.

Снова постучался волк в свинарник. Тут уж котята и вправду решили, что это мать их пришла. Впустили они волка, а он им всем подарил по шоколадке. Потом повел их волк на ярмарку, чтобы покататься на карусели. И только самый маленький козленок спрятался в кастрюле. Пришла коза домой и опечалилась, что увел волк ее деток. Да тут вылез из кастрюльки меньшей козленок, и козе пришлось дать ему валерьянки, чтобы у него болел живот. Взяла она иголку с нитками и пошла со своим слоненком на лужайку. Там волк лежал под елкой и спал. Вжик-вжик — взрезала коза волку брюхо, оттуда выпрыгнули целые-невредимые все ее козлятушки-ребятушки. Собрали они на лугу целую кучу шишек, напихали клецки волку в живот, и коза мигом зашила рану. Тут волк проснулся да как подпрыгнет от жажды — так высоко, что зацепился когтями за облако. Волк подтянулся на облачке, сел на него и перевел дух. Потом стал махать лапой цыплятам и кричать, чтобы они помогли ему спуститься вниз, но никто его и слушать не хотел.

Точно по тем же рецептам можно построить любую другую историю. Приведем еще один пример: вот как можно рассказать о недавнем празднике.

Да здравствует карнавал!

Ох, до чего долго ждали мы все карнавала! Готовились, готовились и подготовились хорошо: повесили под потолком красивые сардельки (гирлянды), комнату как следует убрали, поставили в углу березку (елку) и хорошенько испачкали ее (украсили). Наконец собрались все ребята — грустные-грустные (веселые-веселые), а сами все в карнавальных костюмах. Аня оделась Зеленой (Красной) шапочкой — на голове у нее была настоящая подушка (шляпа). В руках она держала чемоданчик (корзину), куда ее мама заботливо положила еду для волка (бабушки). Кое-кто из ребят оделись индейцами, размазывали себе лица, а на голову надели пестрые цилиндры (головные уборы из перьев). Антон надел костюм

Гибкость в руках
но был говором —
только мы все
жизни, прожизни
изменю) а в друг
сказки) А я игр
сказки играть в
иных ребята, ко
из Мороз)

ссы

Зем нужно
из в конечном
ему не соз
чете есть вол
известно не
та. Другими
вероятным
тону. Но и
не что ино
торые обяз
элеги восхи



трубачиста, в руках у него была удочка (метелка). А Петер был поваром — с большой кисточкой (поварешкой). Угощали мы всех гостей сладкими воздушными шариками (пирожными), причем в некоторых была горчица (варенье), а в других крем. Ребята пели песни и плакали (смеялись). А я играл на швейной машине (гитаре). Потом все стали играть в «находки» (прятки). Но больше обрадовались ребята, когда наконец к ним в гости явился гном (Дед Мороз).

ФОКУСЫ

Зачем нужно вообще показывать ребятам фокусы? Ведь в конечном-то счете фокусы — это веселый обман. К чему же создавать у детей ощущение, что все-таки на свете есть волшебство? Ведь в окружающем мире все, как известно нам, взрослым, имеет естественные причины. Другими словами, любое явление, даже кажущееся невероятным, имеет вполне реальную, материальную причину. Но именно в этом и состоит секрет фокусов: это не что иное, как веселая игра в загадывание загадок, которые обязательно поддаются разгадыванию. Пусть зрители восхитятся искусством фокусника, удивятся да



призадумаются: а как же такое чудо возможно? В каком деле, может ли тросточка свободно стоять и не падать, может ли монетка бесследно исчезнуть, может ли из бутылки вырасти ветка? Чудес-то не бывает!

Показывать фокусы надо так, чтобы доставить детям максимум удовольствия. Малыши испытывают самое большое, пожалуй, наслаждение от того, как фокусник шутил со зрителями (отвлекая их внимание), как он ловко, в мгновение ока проделывает свои трюки, не давая никому опомниться. Кроме того, фокусы будят фантазию детей, заставляя учиться придумывать, нередко даже помогая включаться в «колдовское» действо. Смеются ребята от всей души, и что-то пусть навсегда останется для них загадкой, будет раззадоривать своей тайной, но зато какой триумф испытает тот из юных зрителей, кому посчастливится разгадать секрет фокуса, — кстати сказать, это возможно лишь благодаря лучшей, чем у всех остальных зрителей, наблюдательности! Вот так, в веселой игре, дети постигают простую истину: законы природы, неявно проявляющиеся в каком-либо действе, могут давать неожиданные, ошеломляющие результаты.

Постепенно подрастет смена для старшего поколения фокусников — те ребята, которые способны развлечь своих сверстников, способны быть столь же ловкими и быстрыми, как и взрослые. Таких ребят надо всегда поддерживать, давать им возможность время от времени тоже принять участие в представлении.

Показывать фокусы можно в самых различных ситуациях: и на улице, чтобы прервать чрезмерно бурные игры, и в комнате, после «тихого часа», и в зале, где по случаю какого-либо торжественного события собрались все — и вдруг появляется таинственный фокусник Би-ба-бо в невероятном одеянии. А превратиться в фокусника вам будет нетрудно: достаточно надеть на голову остроконечную шляпу из бумаги, взять в руки «волшебную палочку», а то и всего-навсего надеть «волшебные» очки и галстук (хорошо, если найдется черный галстук-бабочка) — и вот вы уже фокусник!

Само собой разумеется, что показывать фокусы день-деньской просто не имеет смысла. И готовиться к ним не нужно так основательно, чтобы страдал нормаль-

ный распорядок
устраивается ка
марта или Ново
большую радост
ной и белой м
пей, кто научил
Ниже для п
большой выбор
что если вы в
бенности пере
с толку, а то
«демоничность
Для самых ма
Уже само имя
например, его
лентин-Мохна
Свин, или Обс
за-дин-заде-пар
своему имени,
момент). Кажд
«о должен про
«ание; пожалуй
пось и имя сам
кусника зовут
такое:

«Делая рук
фокусник обя
щего за эти
хлоп (все
пवाद

ный распорядок дня в детском учреждении. Но если устраивается карнавал, праздник по случаю дня Восьмого марта или Нового года, то наверняка и взрослым и детям большую радость принесет свидание с «магистром черной и белой магии» — тем из воспитателей или родителей, кто научился делать фокусы.

Ниже для подобных случаев приведен сравнительно большой выбор разнообразных фокусов. Надо помнить, что если вы выступаете перед дошкольниками, в особенности перед младшими группами, то их может сбить с толку, а то и напугать чрезмерная таинственность, «демоничность» образа фокусника, создаваемой маски. Для самых маленьких фокусы надо показывать весело. Уже само имя фокусника должно быть смешным. Ну, например, его можно назвать Шурум-Бурум, или Валентино-Мохнатини — Первый, или Хрюко-Хряко-Поро-Свин, или Обстул-Обстол-Носом-бей, или Ап-ап-ап-чхи-эд-дин-заде-паша (последний мог бы отдать должное своему имени, без устали чихая в самый неподходящий момент). Каждый уважающий себя фокусник обязательно должен проговорить нараспев соответствующее заклинание; пожалуй, стоит сделать так, чтобы в нем содержалось и имя самого «мага и чародея». Если, к примеру, фокусника зовут Маглокус, то заклинание можно придумать такое:

«Фóкус-пóкус-чирвирóкус!
Здесь колдует сам Маглокус!
Абракадабра, три черных кота,
Мур-мур-мур, мяу — ух, красота!
Фóкус-пóкус-видибúс,
Намотай себе на ус.
Абракадабра, кукареку —
Чудо увидеть всем помогу!»

Делая руками при этом соответствующие пассы, фокусник обязательно усилит впечатление от последующего за этим «волшебства». Заклинания можно делать и гораздо короче, например: «Фокус-покус, хлоп-хлоп-хлоп (все трижды хлопают в ладоши), повернулись (все поворачиваются на одной ножке вокруг себя — в это вре-

мя особенно удобно делать сложные трюки!), — чудо-
стои!» Или же таким:

«Лáри-фáри-шарвалéй —
Фокус, сделайся скорей!»

Надо обязательно иметь в виду, что детей тоже следует привлекать к показу фокусов. Самостоятельное выполнение фокусов во время настоящего представления усиливает удовольствие, получаемое от всего представления в целом. Ведь у самого фокусника может вдруг ничего «не получиться» хотя бы из-за того, что он спутал порядок слов в волшебном заклинании или вообще сказал не те слова (сказал, например, «три белых свиньи», вместо «три черных кота»). А раз фокус не получается, кто, как не зрители, должны ему помочь! Тем более что всегда найдутся внимательные ребята, которые исправят «забывчивого» фокусника.

На детей всегда производит сильное впечатление, если всевозможные движения сопровождаются соответствующими «таинственными» заклинаниями. Кого-то из зрителей можно выбрать в помощники фокусника. Все, что необходимо для проведения фокусов, следует подготовить заранее, до начала представления, чтобы ни на минуту не прерывать показ. Разумеется, любой из выбранных вами фокусов надо как следует отработать. Трудновыполнимые, технически сложные фокусы имеет смысл перемежать легкими, такими, чтобы зрители смогли их разгадать — они приходят от этого в неописуемый восторг.

Пожелаем же всем начинающим фокусникам много-много успехов! Абракадабра!

ВЕЧЕР ФОКУСОВ

Секрет успеха довольно прост: нужен достаточно подготовленный «маг-чародей», одетый, как ему подобает, в длинный, до пят, пестрый халат и невероятно высокий колпак. Ему нужна также «волшебная палочка» и еще полтора фунта таинственности, два кило юмора, чуть-чуть плутовства. Представление лучше всего проводить в полутемном помещении, где собралась подго-

товленная нужным образом публика. Описания фокусов приведены ниже.

Как загипнотизировать тросточку

Тросточку надо перевязать примерно посередине тонкой темной нитью, не заметной на фоне одежды фокусника. Концы нити, длина которой не больше метра, крепко привязывают к ногам выше колен. После этих приготовлений фокусник выходит к зрителям; ему, конечно, поневоле придется семенить. Бормоча любые чудесные заклинания, фокусник усаживается на стул, отпускает тросточку из рук и затем проделывает необходимые пассы волшебной палочкой, чтобы «заколдовать» трость, которой приказано стоять «самой» между колен. Можно нахлобучить на нее какую-нибудь шляпу, дать трости имя (назвать ее, например, Эмилем) и, обратившись к «Эмилю», попросить его «поздороваться» с ребятами. «Эмиль» не послушается. Тогда его рукой заставляют наклониться вперед и вновь встать вертикально. После этого можно поманить его к себе и, «пошептав» ему на ухо, «уговорить» поклониться. Если натягивать нитку, слегка раздвигая ноги, тросточка слушается фокусника, проделывает требуемые движения. Важно только одно: чтобы никто не увидел нитку, которую надо скрыть складками одежды. Любые движения «Эмиля» следует густо сдабривать соответствующими заклинаниями.

Ветка из бутылки

В обычную бутылку любой формы вставляется до представления гибкая упругая ветка. К ее нижнему концу надо предварительно привязать леску небольшой длины, немногим длиннее самой ветки. На верхнем конце лески привязывают маленькую бусинку. Вставлять ветку можно и прямо на глазах у зрителей — надо только придерживать большим пальцем леску к верхнему концу ветки. Когда ветка вошла в бутылку, леску можно отпустить, так что она будет свешиваться наружу через горлышко. Под волшебные заклинания фокусник медленно проводит руками по стенкам бутылки, от горлышка

книзу. При этом надо захватить пальцами бусинку и потянуть леску тоже книзу — ветка начнет «сама» вылезать из бутылки! (Можно поставить этот фокус и по-другому: фокусник уговаривает ветку остаться в бутылке, но она не «слушается», хотя он даже гладит ее.)

Как превратить чернила в воду

В обычный стакан надо вставить вырезанный по его форме цилиндр из темно-фиолетовой или черной несмачиваемой бумаги, а затем налить воду. Зрители увидят все только после того, как фокусник снимет со стакана закрывающий его платок. Показав всем стакан с достаточно большого расстояния (надо опытным путем заранее убедиться, какое будет достаточным, чтобы зрители явственно увидели в стакане «чернила»), фокусник снова накрывает стакан платком, совершает руками необходимые пассы, бормочет заклинания, прикасается к платку волшебной палочкой... Затем он снова приподнимает платок, но так, чтобы захватить вместе с ним из стакана бумажный цилиндр. Зрителям очень нравится обычно этот фокус, хотя и простой, но весьма эффектный — ведь прямо на их глазах «чернила» превратились в самую обыкновенную воду!

Монетка изо рта

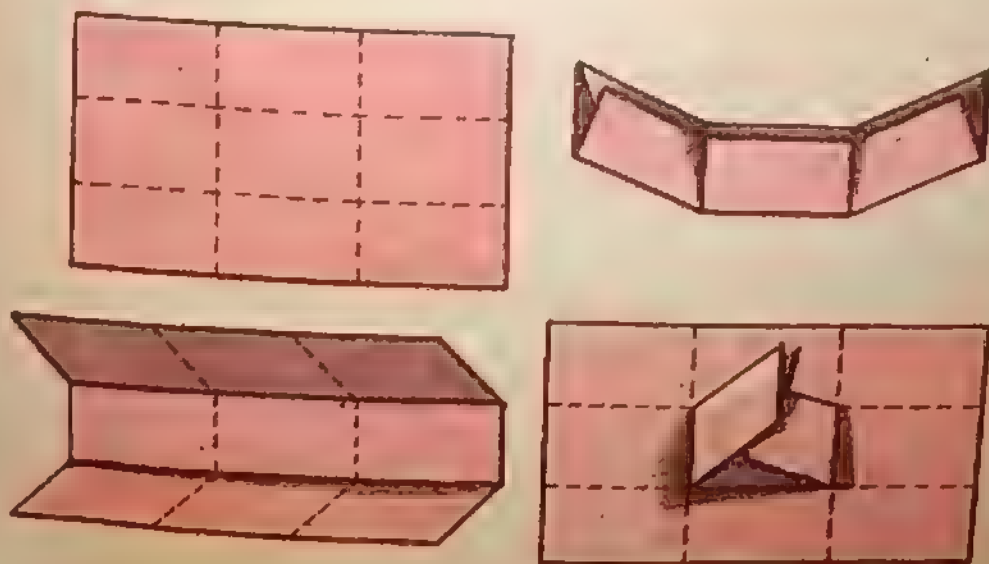
Надо взять монетку в руку и так крепко вдавливать (или втирать) ее в затылок, чтобы она «появилась» изо рта... Секрет фокуса несложен: пока одна рука все еще втирает монетку в затылок, надо, чтобы другая незаметно забрала ее и положила в локтевой сгиб. Эту руку придется держать согнутой, иначе монетка выпадет. А тем временем фокусник принимается покашливать и жаловаться, что в горле у него першит, якобы из-за монетки. Руку, согнутую в локте, надо вести ко рту и притом достаточно резко поддернуть ею, чтобы монетка вылетела из локтевого сгиба или как бы изо рта. Если все внимание зрителей будет обращено на душевизирующий кашель, который внезапно прекратится, как только монетка выскочит из горла, то, скорее всего, никто не сможет раскусить секрет фокуса.

Сначала на
фокуса. Для з
размером око
вдоль длинной
дой стороны)
середине, пер
Оба листа в
другу, но то
точно по их к
будет развер
Во время
сложенных л
ни в коем сл
«конвертик»
заклинания е
нация, надо
сторону зри
естественно,
шебной пал
ностями — о
можно заста
щем навыке
ре от зрител
особенно ес
узорами.

Заколдованная монетка

Сначала надо подготовиться к выполнению этого фокуса. Для этого берут два одинаковых листа бумаги размером около 15 на 20 сантиметров и складывают их размером длинной стороны на треть ширины листа (с каждой стороны). Получившуюся полосу надо сложить к середине, перегибая ее тоже на одной трети длины. Оба листа в сложенном виде надо приклеить друг к другу, но только центральными прямоугольниками и точно по их контуру! Вслед за этим каждый лист можно будет развернуть в противоположную сторону.

Во время представления надо развернуть один из сложенных листов, но держать его так, чтобы второй ни в коем случае не был виден зрителям. Затем в этот «конвертик» вкладывается монетка и под всевозможные заклинания его закрывают. Продолжая бормотать заклинания, надо незаметно перевернуть листки так, чтобы в сторону зрителей смотрел теперь задний, который, естественно, пуст. После дополнительных пассов волшебной палочкой его — с чрезмерными предосторожностями — открывают: монетка «исчезла». Точно так же можно заставить ее снова появиться. При соответствующем навыке фокус можно проделывать прямо в полуметре от зрителей, и едва ли кто сможет что-либо заметить, особенно если раскрасить оба «конвертика» пестрыми узорами.

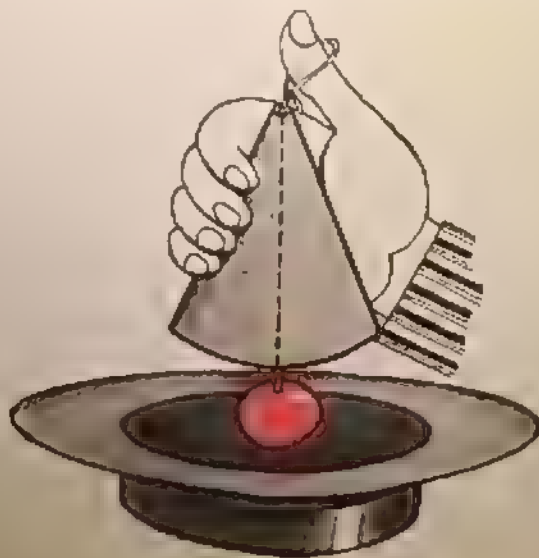


Фокусник

Для этого фокуса надо приготовить шарик на ниточке или леске, которая просунута через отверстие в вершине маленького бумажного конуса. Величина его такая, чтобы его охватывала рука фокусника. Конец нитки закреплен вокруг большого пальца. Шарик из ладони (то есть из конуса) бросают в шляпу, которую надо держать в другой руке. При этом на какой-то миг шляпу надо отклонить в сторону от зрителей, а большим пальцем резко поддержать нитку, чтобы шарик оказался в конусе. После произнесения соответствующих заклинаний зрителям можно показать пустую шляпу — шарик «исчез». Дальше фокусник может пуститься на его поиски, чтобы повеселить зрителей, пытаться найти его в самых неожиданных местах, а потом «находит» его у себя в руке, в том же конусе (для этого надо ослабить нитку и показать, как шарик выкатывается из руки).

Фокус с свечкой

После долгой, напряженной работы фокусник не может не проголодаться. Тут он хватает со стола стоящую на нем «свечку» и... съедает ее на глазах у всей публи-



ка! Правда, фокусники
сгорают волшебством
научили.
Секрет фокуса
разрезают незаметно
своей картошкой
завязать плетень
изрядно по
штопальной
стержна.

Фокусник
ее. Как только
фитиля мгновенно
духа (можете
кончик фитиля
пламя). Фокус
перед изумле
ности на миг
тельно выпл
нить во рту

Монетки
с помощью
(типа «аб
заставляя
это, кон
«Самое
предела
первую
под пер
том, что
самый м
ленно ра

Фокусник
ребенок 4л
тепную по
очень

ки! Правда, ребята «помогают» фокуснику: они хором говорят волшебные слова, которым тот их предварительно научил.

Секрет фокуса таков: «свечку» небольшого размера вырезают незадолго до представления из яблока или из сочной картофелины. В качестве фитиля можно использовать плетеную хлопчатобумажную нить, которую предварительно пропускают сквозь тело «свечи» с помощью штопальной иглы, укрепив ее в верхней части капелькой стеарина.

Фокусник съедает свечу сразу после того, как зажег ее. Как только свеча попадет в рот, пламя от короткого фитиля мгновенно погаснет от резко выдыхаемого воздуха (можно также дернуть снизу за высовывающийся кончик фитиля, чтобы еще более эффектно затушить пламя). Фокусник с наслаждением поедает «свечу» прямо перед изумленными зрителями. Если у вас нет возможности на минутку выйти за кулисы, то фокус этот желательно выполнять последним, чтобы не держать долго нитку во рту.

Монетка-путешественница

Монетку кладут под одну тарелку, а вслед за тем с помощью все тех же всемогущественных заклинаний (типа «абракадабра») и взмахов волшебной палочкой заставляют ее «перебраться» под вторую тарелку. Ну это, конечно же, легче легкого, тут и объяснять нечего. «Самое трудное еще у нас впереди», говорит фокусник, проделывает еще больше манипуляций, приподнимает первую тарелку — и вот она: монетка снова оказалась под первой тарелкой! Вся сложность фокуса состоит в том, чтобы кто-нибудь случайно не поднял в тот же самый миг вторую тарелку, тогда обман будет немедленно разоблачен.

Как пролезть сквозь почтовую открытку

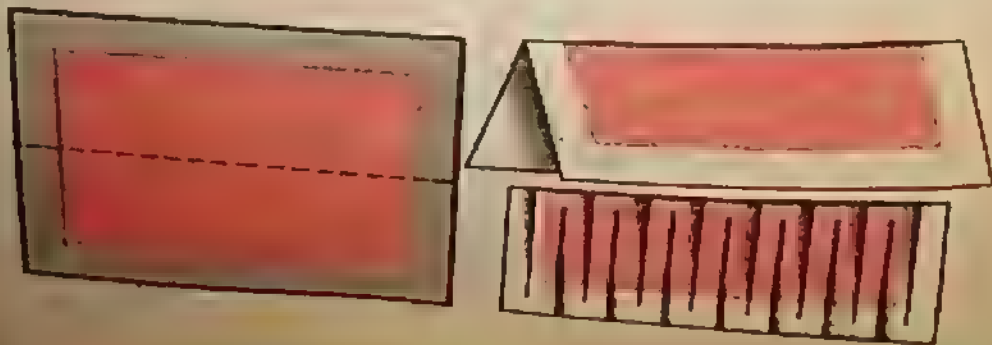
Фокусник утверждает, что любой человек, будь то ребенок или взрослый, способен пролезть сквозь обыкновенную почтовую открытку. Этому заявлению не верит, конечно никто из присутствующих на представлении

зрителей. Тогда фокусник берет открытку, складывает ее один раз вдоль длинной стороны ровно посередине, а затем ножницами делает поперечные надрезы навстречу друг другу (смотри рисунок). При этом он вместе со зрителями беспрестанно повторяет свои заклинания. После того как сделаны все поперечные надрезы, остается последний — продольный разрез по сгибу (пунктиром на рисунке). Он не затрагивает, однако, по одной полоске с каждой стороны.

Теперь осталось лишь развернуть открытку в длинную цепочку, сквозь которую легко пролезет любой, даже самый толстый из зрителей.

Заколдованная бумажная лента

Теперь в действие вступают «заколдованные» или «волшебные» ножницы. Сначала надо показать зрителям полоску тонкой (папиросной) бумаги длиной около 60 сантиметров, а затем сложить ее гармошкой. Взяв «волшебные» ножницы, фокусник «обрезает» края одного из сгибов гармошки. На самом деле все обстоит следующим образом: между лезвиями ножниц надо заранее вставить полоски такой же бумаги, как та, что придется резать. При быстром раскрывании ножниц они выпадут наружу, но поскольку ножницы надо держать именно этой стороной от зрителей, а руку, куда падают «обрезки», как можно ближе к ножницам, зрителям покажется, будто фокусник действительно отрезал кусочек гармошки. Если бы мы и правда обрезали гармошку, полоска папиросной бумаги, из которой ее сде-



пала, оказа
Но это не та
зрителей, ф
ние, а всех
бумажная
«разрезани
зрителей) с
увенчивают
па, словно

Надо в
шляпой». Ч
ют — печен
зрителей с
их оказате
вокруг нее
кой, а пот
голову том
самое вре
шляпой?

Для пр
ных яйца.



... складыва-
но посередине
дрезы навстр
и он вместе с
надрезы, оста
сгибу (пункт
ако, по одной
ытку в длин-
езет любой

... лали, оказалась бы разрезанной на множество кусков. Но это не так. Отдав обрезки помощнику или кому-то из зрителей, фокусник в очередной раз произносит заклинание, а всех присутствующих просит помочь ему, чтобы бумажная полоска (на которой можно, кстати, до «разрезания» написать что-то очень важное для всех зрителей) осталась целой и невредимой. Общие усилия увенчиваются успехом: гармошку разворачивают — она цела, словно ее и не «разрезали»!

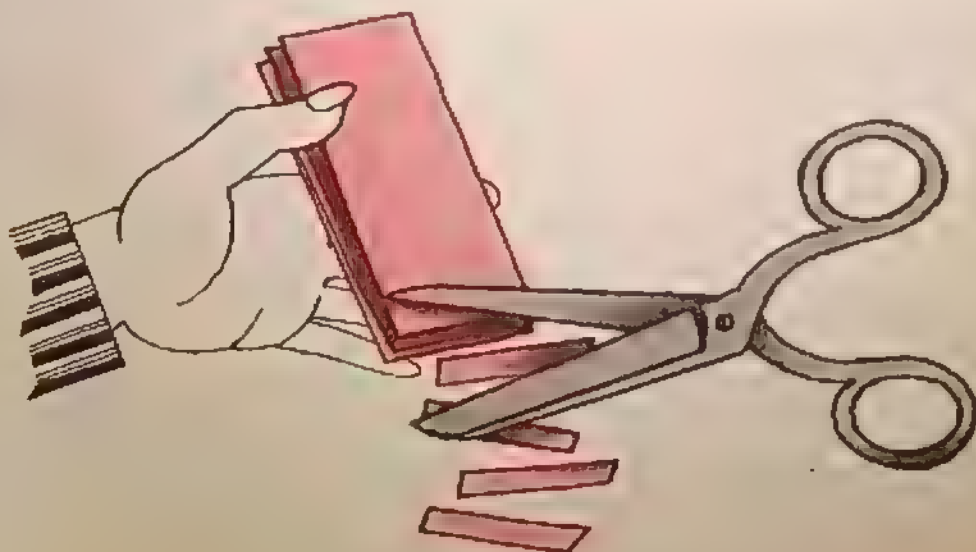
Печенье под шляпой

... нные» или
зрителям
ой около
икой. Взяв
ая одного
следую-
заранее
та, что
книц они
держать
падают
ителям
отрезал
и гар-
е сде-

Надо взять три печенья и накрыть их «волшебной шляпой». Через некоторое время шляпу приподнимают — печенье на месте. Фокусник просит кого-нибудь из зрителей съесть все три печенья — он все равно заставит их оказаться под шляпой. Снова шляпа кладется на стол, вокруг нее совершаются манипуляции волшебной палочкой, а потом фокусник, взяв ее со стола... надевает на голову тому, кто только что съел три печенья. Теперь самое время спросить публику: разве печенья не под шляпой?

Яйцо на макушке

Для проведения этого фокуса понадобятся два куриных яйца. Одно из них надо сварить вкрутую. В остром



конце второго проделывается небольшое отверстие — по размеру самых маленьких дробинok. Внутрь яйца затем закладывают достаточное количество дробинok. Отверстие теперь надо заделать гипсом или белой шпаклевкой. Дробинки сначала будут плавать внутри яйца, а потом опустятся вниз, к остроконечной части яйца, так что центр тяжести соответственно станет гораздо ниже обычного. Благодаря этому яйцо сможет стоять «на макушке» — особенно если его подержать в таком положении минуты две-три (скажем, пока совершаются пассы).

Оформить сам фокус можно так: фокусник просит зрителей кудахтать как можно громче, чтобы появилось яйцо. Взмах волшебной палочкой — и вот оно, в руке у маэстро (это яйцо вареное). Но как ни пробует фокусник поставить его вертикально, «на попа», это не получается, оно неизменно валится набок. Вдруг фокусник понял: яйцо ведь не заколдовано! Куда же подевалась волшебная палочка? Пока идут ее поиски, можно быстро и незаметно для зрителей вынуть из кармана яйцо с дробинками и подменить вареное на него. Теперь, после того как волшебная палочка найдена и сделала все от нее зависящее, яйцо «послушалось» фокусника и встало на макушку. «А ну-ка, ребята, — спрашивает лукавый фокусник, — кто из вас сможет проделать то же самое за ужином?»

Как вырастить дерево

До начала представления надо будет свернуть рулон из куска зеленой креповой (или гофрированной) бумаги длиной до полутора метров и шириной около 15 сантиметров. Диаметр отверстия должен быть таков, чтобы внутрь рулона свободно заходил большой палец. По внешнему краю рулон надо проклеить, к примеру, клеемстером.

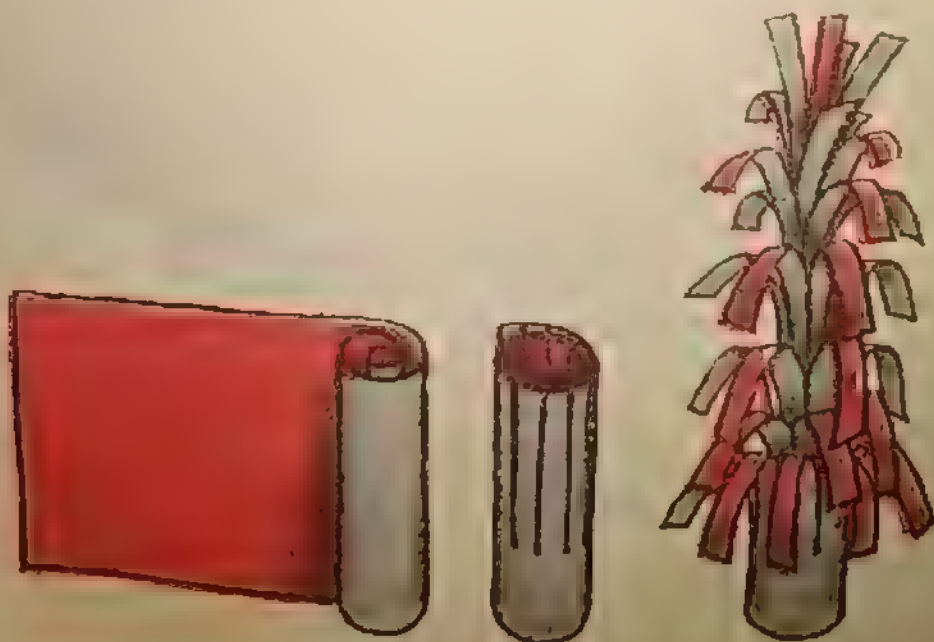
«Из этого ствола я выращу деревце», — уверяет фокусник. Дети помогают ему: пока ножницами в рулоне делают несколько продольных надрезов (не длиннее семи сантиметров), зрители не перестают повторять волшебные заклинания. Когда все надрезы сделаны,

получивши
ным паль
подцепить
их вверх.
цев — его
особенно
лать удов
ревце «не
заклинани
телей пос
этот «фокус
таков «чу
ними.)

Можно
ловких п
же, как
должны
деревца
радость
самого ф
в том, чт
требуем
ошибочк

получившиеся полоски отгибают наружу, и указательным пальцем, введенным в отверстие трубочки, надо подцепить изнутри бумажные слои, осторожно вытягивая их вверх. Скоро на глазах у всех вырастает целое «деревце» — его можно подарить кому-нибудь из зрителей, кто особенно старался помогать фокуснику. Можно продлить удовольствие от этого номера, сделав так, что деревце «не хочет» расти, если ребята говорят волшебное заклинание слишком громко или слишком тихо. (У зрителей постарше, особенно у тех, кто посообразительней, этот «фокус» прекрасно стимулирует желание повторить такое «чудесное превращение» перед самыми маленькими.)

Можно исполнять фокус и таким образом: двое-трое ловких помощников фокусника получают точно такие же, как у самого маэстро, цилиндрики, и дальше они должны повторить все его движения. При вытягивании деревца им можно поначалу помогать. До чего же велика радость ребят, если их деревце выросло выше, чем у самого фокусника, — наверное, думают ребята, все дело в том, что он без конца оговаривался, когда произносил требуемые заклинания, а они не допускали ни единой ошибочки!



Вечная газета

Надо взять два экземпляра газеты за одно и то же число и склеить их так, чтобы площадь приклеивания была не больше, чем три на три сантиметра, а две одинаковые страницы (лучше всего первые) были соответственно наружу. Внутреннюю, обращенную к фокуснику, газету надо предварительно сложить примерно до размеров ладони, а наружную согнуть полосками, чтобы она легко рвалась по сгибам.

Подготовившись таким образом, фокусник выходит к зрителям, при этом он может на ходу читать газету, но только так, чтобы сложенная и приклеенная газета-дубликат не была никому видна. Фокусник читает вслух якобы опубликованные в газете шутки, веселый прогноз погоды, сообщения о происшествиях, случившихся с кем-либо из присутствующих, и прочие невероятные вещи. Но одна из заметок вдруг неожиданно до того разозлила его, что он «выходит из себя» и рвет развернутую газету на несколько кусков. Он может также скомкать их на столе, плотно прижимая руками к сложенной газете-дубликату, даже уминает их. Благодаря этому обрывки не разлетятся, скажем, при дуновении ветра, а хорошо спрессованным комком закроют целую газету-дубликат. Через некоторое время фокусник «приходит в себя», начинает бурно жалеть, что поторопился разорвать газету, забыв прочитать в ней что-то очень важное. Тогда, призвав на помощь волшебные заклинания, он прямо на глазах изумленных зрителей «воскрешает» газету, которая оказывается в целости и сохранности, тогда он преспокойно разворачивает ее, находит нужное место и зачитывает вслух то, что его интересовало...

Бесследно исчезнувшая монетка

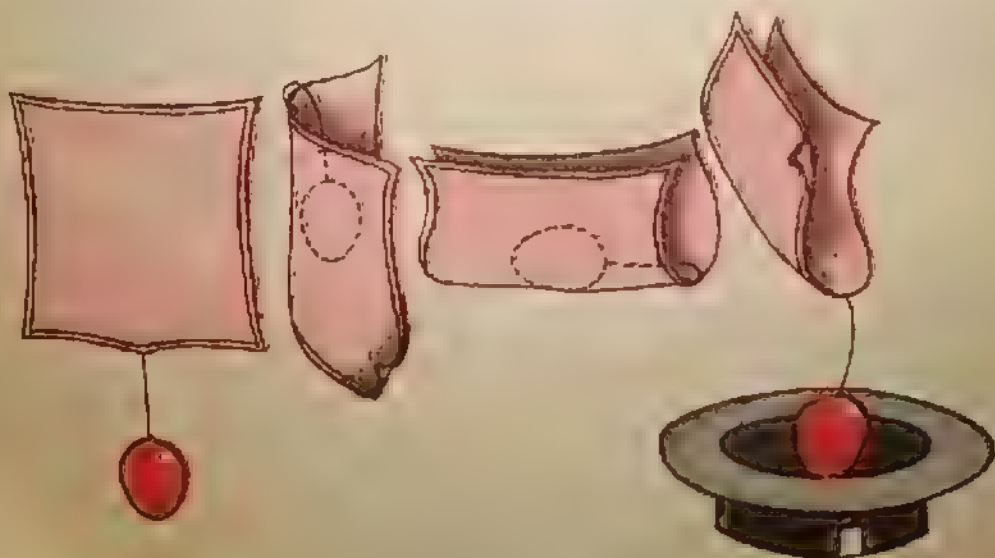
В старой монете надо просверлить дырочку. В нее пропускают леску длиной около двадцати сантиметров и крепко завязывают узелок. К другому концу лески привязывают резинку длиной сантиметров в десять. Английской булавкой прикрепляют конец резинки к подкладке рукава, на уровне подмышки. Леска в руке почти не видна, поэтому монетку можно

показывать публике с обеих сторон. При этом, правда, надо прикрывать большим и указательным пальцем просверленное отверстие. Затем фокусник приглашает кого-то из зрителей выйти к нему, чтобы помочь сделать этот фокус. Помощник должен повернуть руку ладонью вверх и протянуть ее фокуснику. Тот сильно прижимает монетку к его ладони и говорит, что по команде он должен будет зажать монетку в руке. Команда может быть такой: «Монетка-монетка, исчезни — раз... два... три!» Слова эти зрители могут произносить хором. На счет «три» надо ослабить давление на монетку и, резко отведя плечо назад, тут же показать свою руку — в ней ничего нет. Помощник, который после счета «три» сжал пальцы, теперь раскрывает их — монетки нет и у него...

Платок-«несушка»

Надо взять черный платок размером 35 на 35 сантиметров, прикрепить к нему в середине одной из сторон черную нитку. Другой конец нитки надо привязать к ушку, которое с помощью винта или шурупа соединено с деревянным или пластмассовым яйцом. Понадобится также шляпа или цилиндр. До начала представления надо положить яйцо в цилиндр и накрыть его платком.

Сначала фокусник приподнимает над цилиндром пла-



ток и показывает его детям с обеих сторон. Нитка и яйцо не видны — они в цилиндре. Снова накрывают цилиндр платком. Фокусник тут же еще раз поднимает платок, но так, чтобы яйцо висело на нитке позади платка, невидимое зрителям. Теперь надо сложить платок: левой рукой берут верхние концы платка, а правой — нижние. Яйцо осталось в платке, а зрителям надо показать, что в цилиндре «тоже» ничего нет.

Попросив зрителей произносить волшебные заклинания, фокусник встряхивает яйцо из платка в цилиндр. Сделать это можно двумя способами.

Первый заключается в том, чтобы просто поднять правую руку, и яйцо скользнет в цилиндр.

Второй более эффектен. Надо отпустить те концы платка, что были верхними, — яйцо скатывается в цилиндр. Дальше надо развести в стороны концы, бывшие нижними, и, взявшись за один их верхних концов, показать, что в платке действительно сейчас ничего нет. Снова его складывают, как описано выше, и под всеобщее кудачтанье из платка в цилиндр падает «еще одно» яйцо. Платок может «снести» яйцо еще несколько раз, пока веселье в зале не достигло апофеоза. Тут можно положить платок с яйцом в сторону и с невероятными предосторожностями поднять цилиндр, «наполненный» яйцами. Фокусник хочет «показать» их детям. Но, подойдя к сидящим впереди, он неожиданно спотыкается и... переворачивает цилиндр отверстием вниз. Из него, естественно, ничего не выпадает. Если фокусник, заметив удивление на лицах зрителей, скажет что-нибудь вроде: «Ну, мы же с вами не настоящие курицы!», то этот фокус завершится долго не стихающим смехом.

Волшебная бумажка

Надо взять лист обычной белой писчей бумаги и нарисовать на нем что-нибудь (или написать) пером, смоченным в луковом соке. (Убедитесь, что перо не царапает бумагу!) После того как рисунок или надпись высохнет, их можно сделать видимыми, если подействовать на бумагу теплом. Благодаря такому свойству белой «волшебной» бумаги можно с помощью заклинаний «наколдовать» ответы на вопросы, которые мы ей задаем. Сде-

Нитка
накрывает
поднимает
позади
платье, а пра-
телям над-
е заклина-
в цилиндр.
о поднять
те концы
в цилиндр
ие нижни-
азать, что
нова его
ее куда-
о» яйцо.
раз, пока
но поло-
и предо-
й» яйца-
подойдя
ется и...
го, есте-
заметия
вроде:
т фокус

лать это можно так: показать всем белый листок, поло-
жить его, например, на батарею парового отопления
(при условии, если она очень горячая) и затем, задав
нужный вопрос, колдовать до тех пор, пока рисунок не
выступит на бумаге. Тут уж все могут своими глазами
убедиться, что он и в самом деле есть.

Чародей и его ученик

Посвящение в ученики чародея-фокусника. Фокусник представляет собравшимся своего ученика, которого он выбрал себе в помощники. Но ведь его надо сначала обучить волшебству, а значит, он должен во всем подражать учителю. Фокусник берет в руки тарелку, а своему ученику дает другую. (Ее перед началом представления надо немного закоптить снизу, подержав над пламенем свечи.)

Фокусник чертит в воздухе «волшебные знаки» — помощник повторяет его движения. Дальше он приказывает помощнику закрыть глаза и слушать команды: провести указательным пальцем по нижней части тарелки, сделать на своем лице различные линии. Помощник, слыша команды, повторяет все за фокусником. При этом он рисует неощутимо для себя «бороду», «толстые брови» и другие черные линии на лице. Все это время можно произносить заклинание, например, такое: «Луна, взойди на небосвод, яви всем брови, нос и рот!»

Заколдованный свисток

Фокусник достает из кармана свисток, дает кому-нибудь посвистеть в него, потом свистит и сам, чтобы проверить, все ли в порядке. Ученик фокусника прикрепляет свисток к его волшебной палочке (например, с помощью резинового колечка). Затем после продолжительного «ворожения» ...свисток начинает свистеть сам.

Все дело в том, что в рукаве у фокусника спрятан второй свисток, к которому посредством резиновой трубки подсоединена обыкновенная клизма. Она должна быть закреплена подмышкой. Свист раздается всякий раз, когда фокусник незаметно для зрителей сдавливает клизму предплечьем.

Особое удовольствие получают ребята, если начать «разговаривать» со свистком, задавать ему вопросы, например, такие: «Сегодня на ужин будет творог?» Свисток молчит. «Может быть, пудинг?» Свисток дает залиvistую трель. Вопросы могут задавать и сами дети.

Прекрасный нюх

Посреди комнаты ставят три или четыре стула. Фокусник выходит из комнаты, а его помощник просит кого-нибудь из ребят выйти и сесть на один из стульев. Когда фокусник возвращается в комнату, все стулья уже пусты. Ничего, заявляет он, у него такой нюх, что он сразу же почувствует, на каком из стульев только что кто-то сидел. (Фокусник, разумеется, договаривается предварительно обо всем со своим помощником.) Вот он обнюхал первый стул. Ничего. Второй... При этом он всякий раз становится так, чтобы видеть своего помощника. Только фокусник подойдет к нужному стулу, как помощник может незаметно для окружающих подать знак — скажем, скрестить ноги. Благодаря этому знаку фокусник после соответствующего обнюхивания стула может уверенно указать — здесь! Дальше из комнаты изгоняется ученик: он же должен показать, чему научился. Фокусник подсказывает ему точно так же, как условлено.

Отгадывание монетки

На стол надо положить несколько довольно крупных монет. Фокусник обещает, что благодаря своим волшебным способностям распознает, какая из монет побывала в руках у зрителей. Правда, для этого надо, чтобы зритель держал монету очень крепко и все это время думал только о ней, тогда фокус получится. Фокусник выходит за дверь. Его помощник дает монету кому-то из зрителей, и тот крепко-накрепко стискивает ее в руке. Минуты две спустя фокусник возвращается и, быстро пощупав все монеты, указывает на ту, что действительно побывала в руках.

Секрет фокуса прост: монета стала теплее остальных, поэтому ее найти не составляет труда.

До пред
свои увлаж
пор, пока р
метно. Тепе
ды, чтобы н
куашии с во
ника волше
немного во
вспениваетс
ности для м

Фокусни
(правда, не
отсутствия.
число, посл
Тот некотор
зает дверь,
Вдруг он у
Секрет,
тельно дог
он возвращ
но делает

Фокусн
водой, и
бой кусоч
та или кру
ник тем в
стакана н
дой не о
дует пот
мая кус
перевери
ку — бу
него не
также ко
прежнем

Невидимое мыло

До представления фокусник должен натереть мылом свои увлажненные руки. Натирать мылом надо до тех пор, пока руки не высохнут, так что ничего на них не заметно. Теперь будет достаточно нескольких капель воды, чтобы мыло вспенилось. Помощник приносит ведро, кувшин с водой. После того как он тронул руки фокусника волшебной палочкой, помощник льет ему на них немного воды (буквально несколько капель), и мыло вспенивается. Теперь остается убрать все принадлежности для мытья и дать фокуснику полотенце.

Отгадывание чисел

Фокусник заявляет, что может узнать, какое число (правда, не больше пяти) назовут зрители за время его отсутствия. Он выходит за дверь. Дети придумывают число, после чего помощник зовет своего учителя назад. Тот некоторое время пытается «нащупать» ответ: ощупывает дверь, лицо своего помощника, волшебную палочку. Вдруг он уверенно называет правильное число.

Секрет, конечно, очень прост: фокусник предварительно договаривается с помощником о знаке, и, когда он возвращается и трогает щеки помощника, тот незаметно делает нужное число жевательных движений.

Заколдованный стакан

Фокуснику приносят стакан, наполненный до краев водой, и еще увлажненную почтовую открытку или лубой кусочек картона, который вырезан в форме квадрата или круга. Помощник произносит заклинание, а фокусник тем временем прижимает влажную открытку к краям стакана настолько плотно, чтобы между бумагой и водой не оказалось воздуха (предварительно надо как следует потренироваться). Затем, все еще плотно прижимая кусок бумаги или картона к стакану, надо быстро перевернуть стакан. Теперь можно спокойно убрать руку — бумага крепко прилипла к краям стакана, и из него не вытекает ни капли воды. Стакан можно дать также кому-то из зрителей, чтобы передал его — по-прежнему бумагой вниз — остальным. Если публика по-

вторяла вместе с помощником фокусника волшебные заклинания, надо всех обязательно поблагодарить.

Помощники и зрители

Помощники (в том числе и зрители) неплохо поработали — вот и настала пора как следует отблагодарить их.

Для этого одному из помощников надо повязать фартук, на голову надеть поварской колпак или какой-нибудь другой смешной головной убор. Теперь нужно самому взять книгу или тетрадь и зачитать «рецепт»: «Возьмите 100 граммов опилок, 20 граммов перца, 10 граммов соли, 20 граммов сахара и т. п. и насыпьте все это в глубокую тарелку».

Помощник приносит из соседней комнаты тарелку, куда уже насыпаны опилки, и добавляет в нее все необходимое. Далее нужно все это несколько раз перемешать и под конец накрыть еще одной глубокой тарелкой. Для «разогрева» массы внутри глубокой тарелки используется, например, карманный фонарь, луч которого надо направить прямо на тарелку. По прошествии некоторого времени верхнюю тарелку надо снять, в нижней, оказывается, лежит готовое печенье, которое нужно тут же раздать помощникам и зрителям.

Секрет опыта состоит вот в чем. Нужно взять две глубокие и одну плоскую тарелку одинакового диаметра, а также, разумеется, все названные специи, печенье, фартук, поварской колпак, карманный фонарь и книгу о вкусной и здоровой пище.

До начала представления печенье надо положить в глубокую тарелку и прикрыть плоской тарелкой, нижняя сторона которой смотрит вверх. На плоскую тарелку надо наклеить слой древесных опилок или чего-нибудь в этом роде, чтобы было полное впечатление, что в глубокой тарелке лежат одни опилки.

Вторую глубокую тарелку ставят на стол отдельно. После того как помощник фокусника насыплет требуемые специи в середину первой тарелки, фокусник все тщательно перемешивает. Когда «тесто» готово, его осторожно накрывают второй глубокой тарелкой: дело в том, что она должна плотно сесть на проклеенную

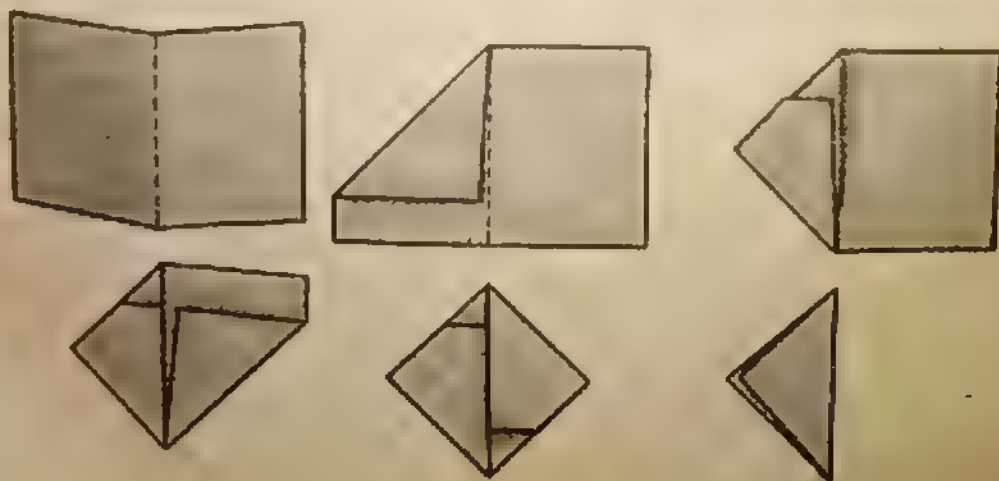
поверхность плоской тарелки.

После того как луч карманного фонарика «испек» тесто внутри, надо снять верхнюю глубокую тарелку вместе с плоской тарелкой и отставить их в сторону. Держать их при этом надо так, чтобы не была видна внутренняя сторона плоской тарелки. Правда, взгляды зрителей все равно будут, скорее всего, прикованы к нижней глубокой тарелке, которую держит помощник фокусника. А в ней все увидят печенья, которые к тому же можно сразу и попробовать!

МАЛЕНЬКИЕ ВОЛШЕБСТВА С ТАРЕЛОЙ КОМПАНИИ

Чудо-кулек

Из листа бумаги, размером примерно с лист тетрадки, надо сложить кулек — не простой, а волшебный. Для этого сложим листок пополам, короткими сторонами друг к другу. Сделав сгиб посреди листа, расправим его, а дальше складываем его четыре стороны по очереди к сгибу, пока не получится новый, меньший четырехугольник. Его снова надо сложить углами вместе, а оказавшиеся внутри, друг против друга, стороны надо просунуть одна в другую. У такого кулька два отверстия. Если положить в него какой-нибудь небольшой предмет (например, бусину), как следует «поколдовать» и одновременно проделать правой рукой, в которой находится кулек, самые различные движения, чтобы незаметно перевер-



нуть его другим отверстием кверху, то кулек окажется пуст! (Надо только потренироваться, чтобы бусина не выпала из первого отверстия.) Можно еще раз помахать в воздухе руками, проговорить «фокус-покус», и вот бусина снова перед нами. Поначалу маленькие зрители будут ошеломлены, даже если проделывать этот фокус прямо перед ними. Тогда надо делать его медленнее, чтобы они внимательнее следили за волшебным кульком. Под конец надо сложить кулек вместе со всеми, чтобы каждый мог принять участие в колдовстве.

Послушные спички

В тарелку с водой надо бросить несколько спичек (отрезав прежде серные головки). Затем фокусник опускает в воду кончик соломинки и приказывает: «Спички-спички, ну-ка плывите прочь от меня!» Спички и в самом деле тут же удаляются от соломинки. Еще раз опущен в воду конец соломинки, но теперь фокусник зовет спички: «Спички-спички, плывите, пожалуйста, сюда!» — и спички тут же подплывают к соломинке.

Объяснение такому загадочному поведению спичек, конечно, есть: один из концов соломинки надо наполнить небольшим количеством мыла, если после этого опустить его в воду, то спички уплывут прочь от соломинки. Если теперь незаметно перевернуть соломинку (другой ее конец наполнен медом), то спички подплывут к ней, поскольку мед — вещество поверхностно-неактивное, а мыло — поверхностно-активное.

Рыбка с масляным мотором

Надо взять большой таз и налить туда воды. Потом промаслить бумагу и вырезать из нее силуэт рыбки с прорезью в спине, как показано на рисунке. Рыбку можно положить на воду, она держится на поверхности, но плавать сама собой не хочет. Понятно, ее нужно заколдовать! Произносится какое-нибудь волшебное заклинание типа «Рыбка-рыбка, хватит спать, поплыви скорей опять», и одновременно надо незаметно капнуть капелку обычного (растительного) масла в круглую часть прорези (а). Рыбка тут же поплывет: пытаюсь растечься по поверхности воды, масло заставит рыбку

двигаться. Точно такой же фокус можно проделать с па-
лочкой или с карандашом, если выскоблить в задней
части углубление и накапать туда масла.

Шутки с монеткой

Надо прижать себе ко лбу монетку, слегка запроки-
нуть голову и оставить ее там. Потом можно несколько
раз подряд поморщить лоб, чтобы монетка упала. После
такой простой операции фокусник должен выразить сом-
нение в том, что детям удастся точно так же сбросить
монетку со лба. «Что вы, это же так легко!» — скажут ре-
бята. Тогда надо кому-нибудь из зрителей крепко прижать
монетку ко лбу, а потом, убирая руки, незаметно прихва-
тить ее с собой. У ребенка же еще сохранится чувство
давления, и в полной уверенности что она у него на
лбу, он будет морщить лоб, чтобы сбросить несуществую-
щую монету. Потом попробует рукой — монетки и след
простыл.

Копейка на лбу. Для этой игры потребуется стакан с
водой и копейка. Обмакнув монетку в воду, ее приклады-
вают ко лбу. Теперь того, у кого монетка прилипла ко
лбу, можно спросить что-нибудь каверзное, например:
«Скажи, сколько раз ты мыл сегодня уши?» Теперь надо
начать считать вслух: «Раз, два, три» и т. д. Энергично
морща лоб, играющий пытается сбросить монетку в



такан. Ответом на вопрос будет то число, при котором монетка наконец отлепится ото лба.

Копейка в коробке. Надо взять пустой спичечный коробок и к его нижней стороне прилепить маленький кусочек воска или пластилина. Затем, выдвинув наполовину коробочку из оболочки, надо засунуть на ее край десятикопеечную монету. Она, разумеется, не должна быть видна снаружи и не должна вываливаться оттуда, даже если коробок потрясти (фокус предварительно нужно, конечно, отрепетировать). Подготовленный таким образом коробок надо показать окружающим, выдвигая коробочку наполовину и показывая, что в нем ничего нет.

Надо взять еще один гривенник и закрутить его волчком на столе. Как только монета упадет, ее надо быстро накрыть спичечным коробком. На него следует хорошенько надавить, чтобы монета «прилипла» ко дну короба. Произнеся «абракадабра», надо поднять коробок повыше, чтобы все увидели, что монета исчезла! (Только будьте осторожны, чтобы зрители не заметили монету, приклеившуюся ко дну короба.) Теперь остается еще раз открыть коробок и показать зрителям, что монета, пропавшая со стола, «проникла» внутрь! (На самом деле в коробок, конечно, упал при задвигании его в оболочку другой гривенник.) Если удастся ловко и незаметно удалить воск с нижней части оболочки, то коробок можно даже дать в руки кому-нибудь из зрителей. Все без исключения будут донельзя изумлены: как же гривенник попал внутрь короба?

Как развязать узел в носовом платке

Надо взять простой носовой платок (без вышивки) и растянуть его за два противоположных конца (А и Б, как показано на рисунке). Теперь надо связать их следующим образом: конец Б должен дважды обвиться вокруг А. Если размеры платка достаточно велики, можно завязать и несколько узелков, но всякий раз одним и тем же способом, то есть конец А остается в прежнем положении, а конец Б обвивается вокруг него (смотри рисунок). После каждого сделанного узелка надо левой рукой потянуть платок в точке В, а правой — за конец А, чтобы

эта часть платка
ной линией
Теперь н
им сделанн
нейшие ман
тягивая кон
не обвивали
момент над
ся, что узел
месте (хотя
кончик А на
ро скомкати
Остается
лой встряхн
нутые узел

До выст
засунуть спи
всех зрител
трогать, на
плотно сло
ким образо
спичка (при
ся внутри
нащупать з



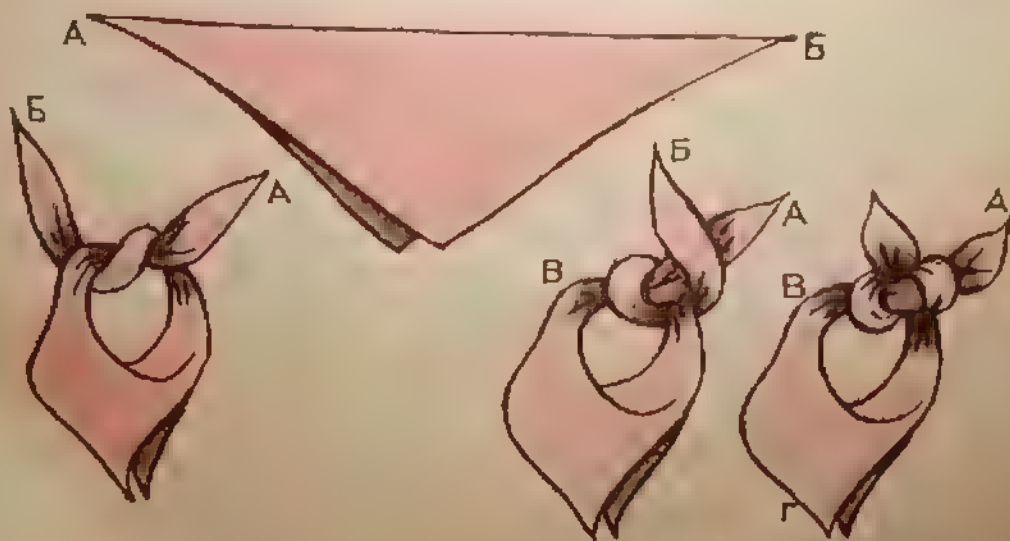
эта часть платка была внутри узлов прямой горизонтальной линией (смотри рисунок).

Теперь надо правой рукой взять кончик Г и прикрыть им сделанные узелки, чтобы скрыть от зрителей дальнейшие манипуляции: левой надо потянуть за место В, вытягивая кончик А внутрь узелков так, чтобы узелки уж не обвивались вокруг него, а были бы свободны. В этот момент надо дать зрителям возможность удостовериться, что узелки, прикрытые кончиком Г, по-прежнему на месте (хотя на самом деле это не совсем так). Затем кончик А надо окончательно вытащить из узелков и быстро скомкать платок.

Остается только — после надлежащих пассивов — с силой встряхнуть платок: к удивлению зрителей туго затянутые узелки исчезли!

См. рис. 1.

До выступления в кромку матерчатой салфетки надо всунуть спичку. В развернутую салфетку, прямо на глазах всех зрителей, надо положить спичку, дать ребятам потрогать, на месте ли она, после того как салфетка неплотно сложена. Дальше ткань салфетки сдвигается таким образом, чтобы в руках осталась зашитая в кромку спичка (при складывании салфетки кромка должна остаться внутри нее). Можно пригласить одного из зрителей нащупать эту спичку и сломать ее — этот звук хорошо



всем будет слышен. Кроме того, остальные могут проверить наощупь, что спичка сломана. Теперь надо как следует «поколдовать», чтобы спичка снова стала целой, — разворачиваем салфетку, и результат оказывается налицо: из нее выпадает целая, несломанная спичка.

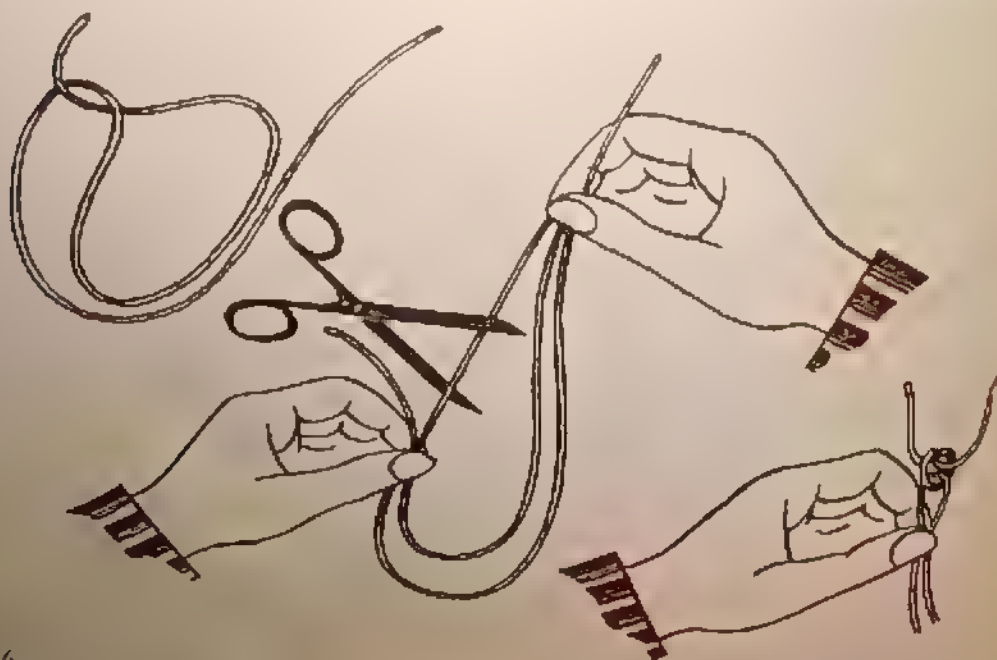
инная веревка

Надо сложить веревку, как показано на левом рисунке, после чего помощник фокусника разрезает ее так, как это нарисовано на среднем рисунке.

Концы, бывшие в правой руке, можно отпустить, а два конца, выглядывающие из пальцев левой руки, надо попросить помощника связать.

Нижняя петля находится между большим и указательным пальцами и никому не видна (на правом рисунке она видна только для того, чтобы фокус был понятен).

Теперь веревку, которая якобы разрезана посередине и завязана узлом, надо натянуть и узелок взять в рот. Дети должны все это время «колдовать» вместе с помощником фокусника. Потянув за любой из двух концов вбок, удастся вытащить веревку изо рта, причем совершенно целую: узел на ней исчез — ведь никто не знает, что кончик верев-



ки с узелк
зачетно у

Много
посредин
получивш
На рисунк
Кажется,
иначе, как
ник проси
(или вере
от такого
Для этого
(или прос
большую
ли вызове
узел и на
сквозь не
со спины,
ушка). Ос
ник выход
не подозре
концы ле
Если л
точной д
фокусник
его сквоз
Возм
фокуса.
сквозь п
кому-ни
что осво
петли на
ления э
ного фо
мает с с

Этот
мальш

ки с узелком остался во рту, откуда его позже можно не-
заметно удалить.

Загадочное освобождение

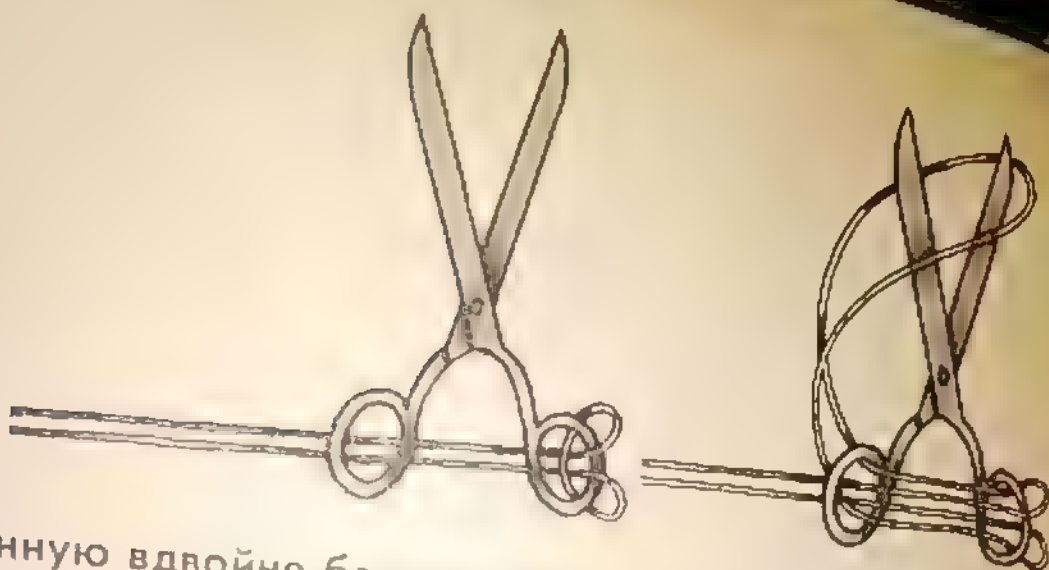
Многометровую ленту или веревку надо сложить посередине и просунуть сквозь петлю на пиджаке. Через получившееся ушко надо пропустить оба конца ленты. На рисунке показано, что получится в результате этого. Кажется, что образовавшийся узел нельзя распустить иначе, как пропустив концы обратно сквозь ушко. Фокусник просит кого-то из зрителей поддержать концы ленты (или веревки). Он утверждает, что сможет освободиться от такого узла, хотя он крепко стянул петлю пиджака. Для этого ему надо лишь выйти в соседнюю комнату (или просто за дверь, где нет зрителей), забрав с собой большую часть ленты. Дверь надо притворить, но это едва ли вызовет у зрителей подозрения. Теперь надо ослабить узел и настолько выбрать петлю, чтобы удалось пролезть сквозь нее самому (петлю при этом надо провести снизу, со спины, через голову, а там уже и вынуть ленту из ушка). Освободившись таким способом от ленты, фокусник выходит снова в комнату, где сидят зрители и ничего не подозревающий ассистент из публики все еще держит концы ленты.

Если лента или веревка почему-либо не имеет достаточной длины и через нее не удастся пролезть самому фокуснику, придется снять с себя пиджак и протащить его сквозь ушко.

Возможен и другой, шуточный вариант подобного же фокуса. Один конец ленты или веревки пропускают сквозь петлю в пиджаке, и оба ее конца дают в руки кому-нибудь из зрителей. Фокусник обещает зрителям, что освободится от ленты, не разрезая ее и не порвав петли на пиджаке. После столь многообещающего вступления зрители будут ждать какого-то особенно искусного фокуса. И что же? Фокусник просто-напросто снимает с себя пиджак!

Как освободить ножницы

Этот фокус довольно хорошо известен, однако на малышей производит всегда сильное впечатление. Сло-

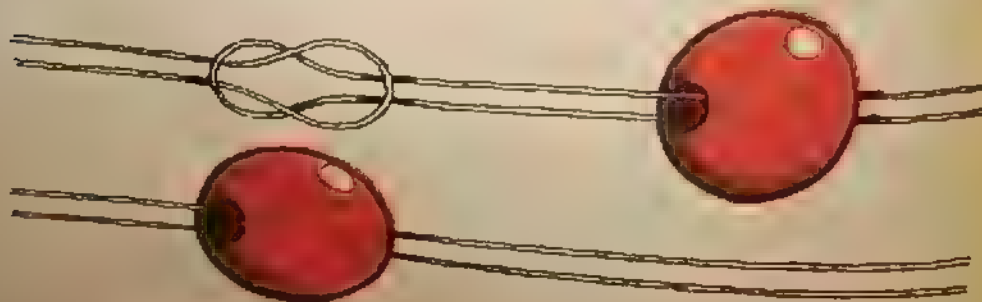


женную вдвойне бечевку надо продеть сквозь ушко ножниц, а оба свободных конца просунуть сквозь образовавшуюся петлю и затянуть узелок. Кроме того, свободные концы нужно еще пропустить сквозь второе ушко ножниц, а затем привязать к ножке стола или к дверной ручке. Сможет ли кто-нибудь из зрителей освободить ножницы, не повреждая бечевку?

Решение похоже на то, что было в предыдущем фокусе: надо ухватиться за петлю и тянуть за нее до тех пор, пока ее можно будет просунуть через второе ушко настолько, чтобы ножницы пролезли через эту петлю, — тут ножницы и освободятся от бечевки.

Странная нитка

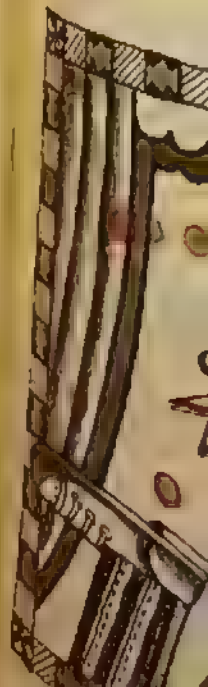
Концы нитки или тонкой веревки надо связать, сложить нитку вдвое, а петельки на образовавшихся концах вложить одна в другую, чтобы они держали друг друга (смотри рисунок). Очень важно, чтобы шарик подходящего диаметра, колечко или бусинка плотно сидели на



гом мест
заметит,
Фокусник
нитку, ко
в полном
сам по се

МАЛЕНЬК

Игра
Игра дает
чению св
рождает и
испытывае
действия —
жукольное
одеянии)
раздел пос
ставлений.
В стари
обряды, ко
разыгрыват
звуки шар
на увесели



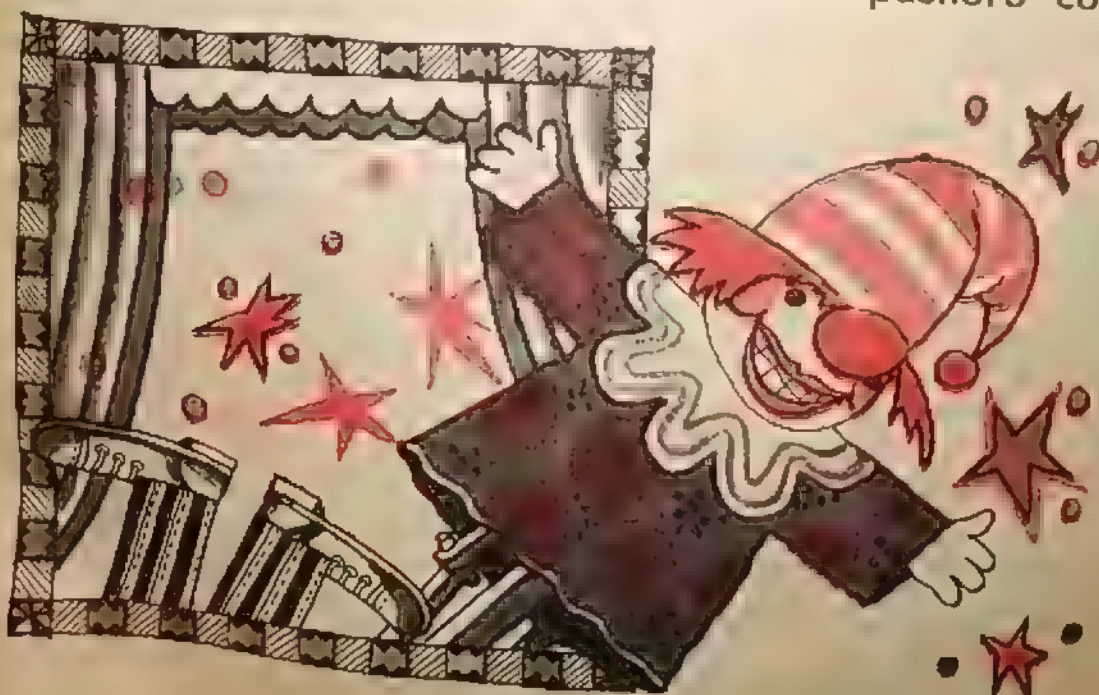


том месте, где получился нахлест. Тогда его никто не заметит, а решат, что шарик держится на двойной нитке. Фокусник или его помощник могут резко потянуть за нитку, когда проделаны «волшебные» пассы, и зрители в полном недоумении: как же так — и шарик оказался сам по себе, и нитка не порвана?

МАЛЕНЬКИЙ ТЕАТР

Игра и удовольствие неотделимы друг от друга. Игра дает простор фантазии, самостоятельному воплощению своих идей, движению, танцу, пению — все это рождает истинное удовольствие. Особенное удовольствие испытывает, однако, ребенок в процессе театрального действия — при этом не столь важно, какое оно конкретно: кукольное или нет, в костюмах (например, в клоунском одеянии) или почти без них. Поэтому наш последний раздел посвящен разным видам театрализованных представлений.

В старину люди нередко соблюдали определенные обряды, когда все участники праздника должны были разыгрывать какие-то роли. На ярмарках под веселые звуки шарманки владельцы балаганов зазывали людей на увеселительные представления самого разного сор-



та. Детей всегда привлекал этот пестрый мир непритязательного веселья.

Подобное веселье можно создать и в наших условиях. Нельзя вечно жить по струнке, во всем соблюдать порядок — не надо бояться того, что ребята разок «повалют дурака». Кукольный театр предоставляет для этого самые разные возможности. Здесь будут затронуты лишь некоторые из множества решений. Часть из представленных пьесок построена на диалоге, однако это вовсе не значит, что надо жестко придерживаться текста, — крайне важно, чтобы дети научились импровизировать!

Надо, чтобы ребята привыкали работать с самыми разными средствами. Поэтому можно использовать не только известные, имеющиеся в продаже куклы, но и любые игрушки, самостоятельно изготовленные из подручных материалов фигурки, даже кухонную утварь, воздушные шары или перчатки. Зачастую бывает, что предвкушение будущего спектакля, участие в его подготовке приносят больше удовольствия, чем даже сам спектакль.

Ребят удивит то, что устроить представление возможно и всего лишь с источником света: многих зверей ведь успешно изображают с помощью сложенных определенным образом рук. Тени, получающиеся на стене или на экране, будут двигаться, разговаривать, оживут в сознании маленьких зрителей.

Надо всегда помнить, что и в нашем домашнем маленьком театре могут проявиться любые таланты и способности: здесь пригодятся все те, кто умеет играть на музыкальных инструментах, петь, шутить, изображать или передразнивать, придумывать сказки, работать с куклами. Здесь нужны и клоуны, и укротители, и художники, и декораторы, и техники, создающие сценические эффекты. Нужна разносторонность — это главное!

СЦЕНКИ С РУЧНЫМИ КУКЛАМИ

Кто яму другому копает...

В пантомиме участвуют две куклы — Котенок и Щенок. Декорация представляет собой стену дома, около

которой стоит конура. Окно дома распахнуто, на подоконнике стоит цветок в горшке. К конуре, зубьями вверх, прислонены грабли с длинным черенком.

Когда занавес открывается, становится виден сладко спящий Щенок, который наполовину вылез из конуры и привалился к ее стенке, рядом с граблями. Несколько раз прилетает муха, которая садится Щенку на ухо, на нос, на лапу и то и дело будит его. Смешно взмахивая лапами, Щенок прогоняет муху и тут же засыпает снова.

В окне показывается Котенок. Он зевает, потягивается, потом принимается тщательно вылизывать шерстку. Вдруг он заметил спящего под окном Щенка, несколько раз мяукнул, чтобы проверить, крепок ли его сон. Котенок мяукает все громче, но Щенок и ухом не ведет. Выходит, так его не разбудишь. Тогда Котенок берет в лапки цветочный горшок и делает вид, будто собирается бросить его прямо на ничего не подозревающего Щенка... Прицелившись несколько раз, Котенок вдруг нечаянно роняет горшок, и он падает прямо на зубья граблей. Описав дугу, черенок граблей сильно стучает Котенка по лбу — да так, что он с отчаянным визгом валится с подоконника внутрь комнаты. От шума Щенок проснулся, залаял спросонья, потом устался, ничего не понимая, на цветочный горшок, повилял хвостом и неспешно отправился по своим делам.

В окне снова появляется Котенок. Голова его перевязана, он жалобно мяукает, мотает головой, которую придерживает обеими лапками...

Вот так чудо!

Для этой немой сценки понадобятся также две куклы: Ежик, на спине которого должна быть котомка, и Грибок с плоской шляпкой (ее размер должен быть достаточно большим, чтобы котомка уместилась на ней). Грибок должен также иметь очень длинную ножку, чтобы он мог «вырасти». Из реквизитов понадобится еще и листок соответствующей величины.

Вдали слышны раскаты грома. На сцену выходит Ежик, на спине у него котомка. Ежик еле идет от усталости,

пора ему устраиваться на ночлег, но он озабоченно поглядывает на небо. Все же ноги не слушаются уже его, он присаживается на землю, кладет котомку на Грибок, словно это столик, сам облокачивается о пень, устраивается поудобнее. Немного повертевшись, позевав, Ежик засыпает.

Новый раскат грома. Неожиданно хлынул настоящий ливень. Ежик проснулся, лежа клубочком, осторожно высунул из-под себя лапу, чтобы проверить, сильный ли дождь. Потом, поохав, пошарил вокруг себя и нашел листик подходящего размера. Ежик накрывается листиком, как плащом. Теперь он не промокнет. Довольный Ежик снова засыпает. Дождь начинает постепенно ослабевать. Вдруг шляпка Грибка зашевелилась, и он стал медленно «расти». Котомка, лежащая на шляпке, возносится все выше и выше над спящим Ежиком.

Дождь кончился. Ежик просыпается, вылезает из-под листика, трет глаза. Вдруг он вспоминает, что проголодался. Но где же котомка? Ежик оглядывается по сторонам — нигде не видно. Ежик забеспокоился, забегал вокруг пня — куда она могла запропасться? Ах да, он ведь положил котомку на шляпку такого маленького грибка... Но того и след простыл — Ежику не приходит в голову, что надо лишь посмотреть вверх. Ежик пригорюнился — что же теперь делать? Но вдруг Грибок стал качать шляпкой из стороны в сторону, пока котомка не свалилась вниз — конечно же, прямо на незадачливого Ежика. Тот пугается, с криком вскакивает, отбегает в сторону. И вдруг видит, что на него упала его собственная котомка...

Грибок раскачивается туда-сюда от «смеха». Ежик что-то угрожающе ворчит, грозит ему кулаком. Грибок в испуге встает, как и полагается грибам, «по стойке смирно». Ежик взваливает котомку на спину и вновь отправляется в путь...

Перестарались...

В этой сценке принимают участие Старик, Первый пес и Второй пес. На голове у Старика красуется шляпа. Декорация изображает, скажем, парк (но это может быть

и улица, и
небом). Из
Старика, на
шляпы.
До под
средств дат
Когда з
Старик, кот
не унесло.
Внезапны
с головы Ст
за нею, но
оставив пог
тому же го
также пере
рик выпрям
и принести
следом за
им вслед,
какой-то из
теперь сви
На крак
ствительно
Второй пес
нается пот
Старик
мне!», «си
Наконе
не бывал
полшляпы
скулят, по
смотрит
к другу,
прочь...
Целых
шляпу с
Вместо не
укреплен
таким обр
сунок). Эт
порыва

и улица, и двор — короче, любое место под открытым небом). Из того же материала, из какого сделана шляпа Старика, надо сшить еще две половинки точно такой же шляпы.

До поднятия занавеса надо с помощью шумовых средств дать понять зрителям, что дует сильный ветер.

Когда занавес будет поднят, на сцене появляется Старик, который придерживает рукой шляпу, чтобы ее не унесло. Вокруг него с лаем прыгают два пса.

Внезапный сильный порыв ветра все же срывает шляпу с головы Старика, и она катится по сцене. Старик бежит за нею, но ему никак не удастся ее схватить. Наконец, оставив попытки догнать свою шляпу, которую ветер к тому же гоняет туда-сюда по сцене (порывы ветра надо также передать с помощью шумовых эффектов), Старик выпрямляется и приказывает жестом псам — догнать и принести шляпу! Оба пса с отчаянным лаем бросаются следом за нею и скрываются за сценой. Старик смотрит им вслед, потом вдруг обрадованно хлопает в ладоши: какой-то из псов явно догнал ее и схватил зубами. Старик теперь свистом подзывает псов к себе.

На краю сцены появляется Первый пес, который действительно несет шляпу в зубах. Тут же выскакивает и Второй пес. Он пытается отнять шляпу у Первого. Начинается потасовка.

Старик недовольно качает головой, кричит псам «ко мне!», «сидеть!», «фу!» и т. п., но те не слушаются его.

Наконец драка прекращается. Оба пса как ни в чем не бывало бегут к хозяину, но в зубах у каждого по полшляпы... Оба пса становятся на задние лапы, жалобно скулят, полностью осознавая свою вину. Старик с грустью смотрит на обе половинки шляпы, приставляет их друг к другу, но потом, огорченно вздохнув, швыряет их прочь...

Целых шляп должно быть две. Когда ветер сдувает шляпу с головы Старика, она просто падает за ширму. Вместо нее зрителям показывают вторую шляпу, которая укреплена на штифте (сделанном, например, из спицы) таким образом, что может вращаться (смотри также рисунок). Эта шляпа и катается туда-сюда по сцене под «порывами ветра». В шляпе приклеивают изнутри, напри-

мер, катушку, в которую и вставляется штифт. А сам штифт укрепляется на любой палке нужной длины.

Дружеская помощь

В этой сценке участвуют Обезьянка и Змея. Лучше всего, чтобы Обезьянка была куклой-марионеткой. Если актерам трудно управлять марионеткой, достаточно, если будут двигаться передние лапы и голова — задние лапы вполне могут просто свободно болтаться. Во рту у Змеи должно быть пришито ушко, через которое по ходу действия надо пропустить ягодку земляники со стебельком. Ягодку земляники можно сделать из пинг-понгового шарика, окрашенного в нужный цвет, а стебелек — из проволоки в зеленой оплетке.

Декорация представляет собой высокое дерево, на котором на разных суках примостились Обезьянка и Змея. Змея обвилась вокруг сука и ствола и спит. Под деревом растет большая красная земляника. Обезьянка тоже спит, но ей, видно, что-то снится: во сне она то и дело чмокает губами, дергает лапами, словно срывает что-то, со вкусом вытягивает в ноздри воздух... И вдруг неловкое движение, и Обезьянка потеряла равновесие, чуть было не сорвалась с ветки и... проснулась. Поначалу она огорченно качает головой — ведь такой сон снился! — но вот она почувствовала, что сладкий запах был не только во сне... Обезьянка оглядывается по сторонам, смотрит вверх, вниз и наконец видит красивую, вкусную ягодку. Потирая лапки и облизываясь, Обезьянка пытается спуститься вниз, но тогда она разбудит Змею, которая спит на нижнем суку. Что же делать? Прыгать высоко, можно расшибиться. Придется осторожно прокрасться мимо спящей Змеи.

Обезьянка осторожно ставит лапы между змеиными кольцами, вот она уже миновала хвост Змеи, но увы! — забыла о собственном хвосте: он проехался по всем кольцам, и Змея проснулась, хихикая от щекотки. Обезьянка застыла в ужасе — ведь змеи враждуют с обезьянами, но Змея, оказывается, попала добрая: когда Обезьянка робко объяснила жестами, почему она хочет спуститься вниз, Змея кончиком хвоста показывает Обезьянке, что

штифт. А сам
ной длины.

Змея. Лучше
онеткой. Если
достаточно,
лова — задние
аться. Во рту
з которое по
яники со сте-
из пинг-пон-
ет, а стебе-

ерево, на ко-
янка и Змея.
Под деревом
а тоже спит,
ало чмокает
о, со вкусом
е движение,
о не сорва-
огорченно
но вот она
только во
, смотрит
ю ягодку.
ется спус-
орая спит
о, можно
ся мимо

меинными
о увыл —
ем коль-
безьянка
зьянами,
безьянка
уститься
чке, что

готова помочь ей достать лакомство. Да и спускаться не придется... Правда, это не значит, что ягодка достанется ей без труда: Змея разматывает свои кольца, а кончик хвоста вкладывает Обезьянке в лапы — держи! И вот уже она медленно спускается с сука вниз. Задними лапами и хвостом Обезьянка изо всех сил держится за ствол дерева — Змея только кажется такой стройной, на самом деле она довольно тяжелая.

После нескольких попыток «откусить стебелек» (пока актеру не удастся накинуть ушко на ягодку) Змея наконец справляется с этим, и головой подает знак — тяни! Обезьянка из последних сил вытягивает Змею наверх.

Обезьянка благодарит Змею, нежно гладит ее по голове. Змея снова устраивается поуютнее, обвивает кольцами ствол и сук. Обезьянка, усевшись на верхнем суку, собирается съесть ягодку, но тут вспоминает что-то и, свесившись на хвосте вниз, предлагает Змее попробовать лакомство. Но Змея лишь благодарит кивком и качает головой — спасибо, это не по ее вкусу. Обезьянка взбирается обратно на свой сук и, отвернувшись от зрителей, начинает с чмоканьем, постанывая от наслаждения, поедать ягодку...

Кач-кач-кач!

Эта несложная сценка подсмотрена в жизни: малыши сначала плохо понимают, как пользоваться перекидными качелями. Тем больше удовольствия получают маленькие зрители, уже освоившие эту несложную технику: ведь они с полным основанием будут смеяться над неуклюжими персонажами сценки — Щенком и Котенком, которые сначала никак не могут справиться с качелями.

Сценку можно решить средствами теневого театра. Декорация — перекидные качели на переднем плане, на заднем — деревья в парке или силуэты домов.

Из-за кулис появляется Щенок. Завидев качели, он застывает в недоумении, потом смело бросается к ним, чего-то пугается, начинает рычать и тявкать, но, убедившись, что эта штуковина не двигается с места, молчит и не отвечает. Щенок подходит ближе, обнюхивает ее и успокаивается. Через некоторое время Щенок взвизгивает от радости: из-за кулис выходит его добрый зна-

Котенок. Щенок показывает Котенку на качели и недоуменно разводит лапами — что это такое? Котенок смеется над ним: это же так просто, смотри и прыгает на нижнее сиденье качелей. Потом он приглашает Щенка последовать его примеру.

Но глупый Щенок, думая, что это такая игра, лишь подбегает к Котенку сзади и обхватывает его лапами за спинку. Котенок отпихивает Щенка и обегает качели. Щенок — за ним. Котенок прыгает на верхнее сиденье, которое под его весом опускается. Щенок отпрыгивает в сторону, снова принимается таякать и рычать. Котенок, посмеявшись вдоволь, приглашает его снова на качели. Щенок опять подбегает к Котенку сзади, обнимает его — качели ни с места. Тогда Котенок сердитым жестом показывает Щенку — сиди здесь! Сам же он подбегает к верхнему сиденью, вспрыгивает на него, и Щенок, взвизгнув от неожиданности, оказывается наверху, а Котенок внизу. Щенок боится высоты, испуганно скулит, но Котенок показывает ему жестами: ты нажимай вниз, а я буду подскакивать вверх. Наконец Щенок понял, что к чему, и друзья принимаются весело качаться. При этом они задорно кричат в ритм качелям: «Кач-кач-кач-кач, я куплю тебе калач!»

Ума палата

В этой сценке можно использовать качели из предыдущей. Ее также можно реализовать средствами театра. Яблоня должна быть такой высоты, чтобы Еж и Ежиха, сидящие на качелях, доставали до висющих на ветках яблок. Яблоки можно сделать из старых пинг-понговых шариков, в которые пропущены проволоочки, загнутые так, чтобы их легко было подвесить на ветках.

Появляется Еж. Он охает, кряхтит, крутит туда-сюда головой, увидев яблоки, висющие на яблоне, радостно потирает лапы и принимается звать жену. Колобком вкатывается старая Ежиха. Она тащит за собой большую корзину. Еж показывает ей наверх, и Ежиха всплескивает лапами, качает головой — вот урожай так урожай!

Оба ежа призадумались: как же теперь достать наливные яблочки? Наконец Еж хлопает себя по лбу: надо потрясти дерево, яблоки и свалятся. Но сколько они ни трясли яблоню, ни одно яблоко не упало на землю. Отдуваясь, Еж с Ежихой устало прислоняются к стволу. Что же делать? Вдруг Ежиха вскакивает на ноги, жестами объясняет Ежу что-то, качает лапами вверх-вниз... Потом убегает. Еж в недоумении смотрит ей вслед, пожимает плечами, пригорюнивается. Изредка поглядывает на румяные яблочки и горько вздыхает.

Из-за кулис рывками вылезает какая-то странная конструкция: это Ежиха толкает перед собой качели. Она устала и, уперев лапы в бока, начинает выговаривать Ежу — показывает себе на лоб, потом на качели, снова качает вверх-вниз лапами. Еж ничего не понимает. Он механически повторяет жесты Ежихи, крутит лапой около виска, тычет в сторону качелей, но разводит руки в стороны, ничего не понимая, поднимает и опускает лапы...

Ежиха раздраженно машет лапой, показывает, чтобы Еж просто помог ей вытащить на сцену качели и поставить их прямо под яблоней. Потом Ежиха показывает Ежу, чтобы он сел на нижнее сиденье качелей, а сама она неторопливо, осторожно взбирается на верхнее. С него она уже способна дотянуться до нижних ветвей и снять несколько яблочек. Еж тоже хочет рвать яблоки, но он тяжелее и больше Ежихи, поэтому, как она ни старается перетянуть его, ему никак не удастся оказаться наверху. Тут Еж важно стучит себя по лбу — у него тоже ума палата. Он спрыгивает с сиденья и идет к большому камню, лежащему около яблони. Правда, бедная Ежиха со всего размаха стукнулась оземь... Успокоив ее, вытерев ей слезы, Еж кладет на ее сиденье камень и, крихтя, лезет вверх. Теперь он тоже может рвать яблоки, причем благодаря более высокому росту достают их с дальних веток. Так они и снимают весь урожай: рвут по очереди яблоки, качаясь туда-сюда, и кладут их в корзину, стоящую на земле около точки равновесия качелей. Всякий раз Еж гордо показывает себе на лоб — мол, думать надо, и получше!

Двое дерутся...

В этой пантомиме для самых маленьких участвуют Первый кот, Второй кот и Птичка. В центре сцены стоит пенек, справа и слева — кусты.

Птичка вылетает из-за кулис и, попорхав некоторое время, присаживается на пенек, оглядывается и начинает тихонько напевать свою песенку.

В кустах справа прячется Первый кот. Увидев Птичку, он алчно потягивается и явно готовится прыгнуть на нее.

Тут же в кустах слева показывается Второй кот, который при виде Птички тоже изгибается к прыжку.

Вдруг оба кота увидели друг друга и оба разозлились. Первый кот показывает лапой на Птичку и дает понять сопернику, что это — его добыча. Второй кот мотает головой и решительным жестом лапы утверждает, что именно он имеет право на Птичку. Постепенно спор становится все ожесточеннее, коты даже начинают шк-



петь, урчать, злобно мяукать. Доходит до того, что Птичка прерывает свое пение, прислушивается к непонятной возне в кустах и наконец понимает, в чем дело. Правда, она все же остается сидеть на пне.

Коты — каждый на своей стороне сцены — приготовились к решительному прыжку. Но в тот миг, когда оба одновременно прыгают на Птичку, она вспархивает с веселой песенкой ввысь и улетает. Коты сталкиваются головами, так что раздается невероятный грохот (его производят, разумеется, за кулисами). Соперники валятся на задние лапы, принимаются мотать своими разбитыми головами. То один, то другой временами жалобно мяукает.

Но вот мяуканье становится угрожающим: коты принимают воинственные позы, и вот они уже бросились друг на друга...

В самый разгар драки на сцену снова вылетает Птичка, которая набрасывает на котов силки, а сама взмывает с радостной песенкой в вышину.

Улицы и Щенок

В сцене принимают участие Первая собака, Вторая собака и Щенок. Из реквизитов понадобится старая кость и ненужная туфля.

Посреди сцены лежит кость. Выбегает Первая собака, обнюхивает ее. Тут же с другой стороны выскакивает Вторая собака и молнией бросается к кости.

Соперники принимаются отталкивать друг друга от кости. Тут появляется Щенок, который неловко играет со старой туфлей.

Большие собаки продолжают потасовку, они все громче рычат, все сильнее пихают друг друга. Кость они пока что оставили без внимания. Щенок, продолжая играть туфлей, приближается к кости, втягивает ноздрями воздух... и вдруг хватает кость, отбегает с нею немного назад, а потом опрометью бросается прочь. Собаки наконец снова оказываются в середине сцены, обе замечают брошенную Щенком туфлю... Собаки перестают драться и, ничего не понимая, разглядывают туфлю. По очереди они обнюхивают ее, даже пытаются

«попробовать», но туфля им явно не нравится. Стоит ли ссориться из-за такой ерунды? Собаки мирятся друг с другом, протягивают друг другу лапы и бок о бок убегают прочь — в сторону, противоположную той, куда убежал Щенок.

На сцене — деревянный забор в углу двора, кое-где пучки травы. Первый и Второй цыпленок весело бегают по сцене туда-сюда, ищут на земле зернышки. То и дело они попискивают.

Вдруг Первый цыпленок увидел у забора что-то очень интересное. Взволнованно пищит, он зовет Второго цыпленка. Тот бежит к нему со всех ног, и оба удивленно качают головками.

Наконец Второй цыпленок решился: он наклоняет голову, клюет, и вот из клюва его уже торчит хвост длинного червяка. Цыпленок принимается вытягивать его из-под забора. Он все тянет, тянет, но никак не может вытащить. Тогда осмелевший Первый цыпленок тоже решается притронуться к червяку. Оба тащат его изо всех сил, но безуспешно. Цыплята пыhtят, дергают, отдыхают, снова наваливаются на непослушного червяка. Наконец труды их увенчались успехом: червяк подается, цыплята тащат его все решительней... и вдруг из-за забора появляется жалобно пищущий мышонок, хвост которого держит в клювах наши герои.

Цыплята замирают от ужаса — ничего похожего они в своей жизни еще не видели, но как только Мышонок принимается снова жалобно пищать, цыплята отпускают наконец «червяка».

Мышонок оглядывается, берет свой хвостик в лапы, нежно облизывает его и с жалобным писком исчезает за забором...

В сценке «Двое дерутся...» наиболее сложна конструкция Птички: поскольку ей надо летать, должны двигаться крылья, а крепление тела Птички не должно быть заметно. Можно предложить два варианта: туловище может держаться на тонкой, но жест-

кой проволоке, покрашенной под цвет фона; в другом случае туловище держат сверху на леске, которая практически незаметна для зрителей. Крылья в обоих случаях можно заставить двигаться благодаря тому, что, например, с внутренних поверхностей крыльев крепится тоненькая резинка, притягивающая их друг к другу, а с наружных поверхностей — леска, которая растягивает их.

В сценке «Умный Щенок» фигуры героев можно выполнить как угодно, а вот и кость и туфля должны быть непропорционально большими.

В сценке «Сюрприз» цыплят можно сделать из ваты и материи. К концу мышинного хвостика надо пришить крючок, например сделанный из английской булавки. Тогда всякий раз, когда цыпленок опускает голову, можно зацепить клюв за хвостик или, наоборот, отцепить его. Важно только, чтобы крючок не был замечен зрителям.

Нижеследующие сценки можно использовать как в «кукольном», так и в «театральном» варианте.

Это представление могут разыгрывать как куклы, так и сами маленькие актеры.

Петрушка и Пушок

Действующие лица: Петрушка, его собака Пушок, бабушка Петрушки.

На сцену выбегает маленькая собачонка, весело лает, обращаясь к зрителям, и снова исчезает за кулисами. Вскоре появляется Петрушка с небольшим свертком в руках. Он очень вежливо кланяется детям, здоровается с ними.

Петрушка. Эй, послушайте, я-то вам поклонился, а вы мне — нет!

Как же так? А ну-ка, давайте теперь и вы. Я что, в детский сад попал? Так я и думал. А кто это из вас сейчас так здорово таякал? Что-что? Собака, говорите, про-бегала? А какая она из себя? Ага, понятно — это мой Пушок, наверное, он меня здесь искал. Только куда же он удрал? (Слышится собачий лай.) Пойду-ка приведу

его сюда. (Петрушка уходит, слышно, как он зовет Пуш-
ка. Появляется Пушок, снова весело тьякает и снова убе-
гает.)

Петрушка (выходит на сцену). Ну, Пушок, ну, безо-
бразник! Хочет со мной в кошки-мышки играть, чтобы
я его ловил! А мне надо отнести бабушке вот этот свер-
ток. К ней скоро гости придут, она просила ей помочь.
(Врывается залиvisto лающий Пушок, но тут же исче-
зает за сценой.) Стой, стой! Пушок, противный, иди ко
мне! Кому говорят: ко мне! (Петрушка все же броса-
ется следом за Пушком, начинается веселая погоня, но
поймать Пушка никак не удастся.)

Петрушка (выходит, запыхавшись, из-за кулис).
Никак мне его не догнать. Куда там: у него же четыре
ноги, а у меня всего две! (Кладет сверток подле себя
так, чтобы он был виден зрителям.) Что, интересно, не-
бось, что там у меня в свертке? А вот угадайте! (Дети
пытаются угадать, но все неправильно.) А вот и нет!
Не угадали. Ну ладно, потом покажу. (Слышно, как за-
диристо залаял Пушок.) Оставляю-ка я сверток здесь,
без него куда удобнее бегать. Вот увидите, на этот раз
я Пушка поймаю. (Бросается за кулисы.)

(Пушок выбегает с противоположной стороны, при-
нюхивается, находит сверток, оглядывает его со всех сто-
рон и уносит с собой. Маленькие зрители обычно в этом
месте начинают громко звать Петрушку. Но даже если
никто не позвал его, Петрушка все равно выходит из-
за кулис.)

Петрушка. Что такое? Что случилось? Чего вы рас-
кричались? Что? Пушок утащил мой сверток? Тш-ш-ш,
тише, тише, Пушок не должен слышать, что вы мне про
это рассказали. (Шепотом.) А вдруг он побежал со сверт-
ком прямо к бабушке? Сказать вам, что в свертке? Толь-
ко тише, тише, чтобы Пушок ничего не услышал. А то он
такой любопытный! В свертке — чистая скатерть! Она
была грязной, вот бабушка и отдала ее в прачечную.
А сегодня к ней придут гости, поэтому скатерть бабуш-
ке очень нужна. Ой, а вдруг Пушок уронит сверток в
лужу или в грязь? Ведь тогда скатерть испачкается, и ба-
бушка огорчится ужасно... У нее же больше нет ни од-
ной! Пойду-ка я посмотрю у вас, ребята, в комнатах:

друг Пушок
кому ни сло
Бабушка
как пошл
духу ни духу
из прачечной,
бы послала
обычно на
Неужели
устраива
за дело
уда же это Пе
на мне их по
скатерть
без скатер
погляде
из-за кулис, с
же тихо
Петрушку.)
Петрушка
ом деле — л
зало. (Берет е
испачкалась
зывают Петру
хотите взгл
вам? Я ж
терть. Начну
ее обратн
зат все это в
терть вынима
зается ею.)
ите, какая
олжны отве
сть такая д
у-ка, иди с
дешь, не д
же выбегает
(Пушок раз
вится, да?
уже нас ве
и побежим

...он зовет Пуш-
...ет и снова убе-
...ушок, ну, безо-
...играть, чтобы
...вот этот свер-
...на ей помочь.
...тут же исче-
...вный, иди ко
...се же броса-
...я погоня, но
...из-за кулис).
...же четыре
...подле себя
...тересно, не-
...айте! (Дети
...вот и нет!
...но, как за-
...ток здесь,
...на этот раз
...оны, при-
...о всех сто-
...но в этом
...даже если
...ходит из-
...о вы рас-
...Тш-ш-ш,
...мне про
...со сверт-
...е? Толь-
...А то он
...ты! Она
...ечную.
...бабуш-
...ерток в
...я, и ба-
...ни од-
...матах:

...вдруг Пушок где-нибудь там спрятался? Только тихо,
...никому ни слова... (Уходит на цыпочках.)
Бабушка (выходит из-за кулис). Вот вечная исто-
...ря, как пошлешь моего Петрушу куда-нибудь, так ни
...слуху ни духу. Должен был сегодня принести скатерть
...из прачечной, и вот нет и нет его. И Пушка нет, а жаль —
...я бы послала его поискать Петрушу. Где же они? (Зри-
...тели обычно начинают здесь объяснять бабушке, что слу-
...чилось.) Неужели все в самое деле так? Вечно эти ма-
...лыши устраивают всякие глупости! Нет, видно, лучше
...самой за дело браться, ни на кого не рассчитывать. Ну
...куда же это Петруша с Пушком запропалились? Не искать
...же мне их по всей округе! Да и гости вот-вот придут,
...пора скатертью стол покрывать. Какой же стол при гос-
...тях без скатерти? А вдруг они оба уже дома у меня?
...Надо поглядеть. (Уходит.) (Пушок медленно выходит
...из-за кулис, снова кладет сверток на прежнее место.
...Так же тихо он уходит. Ребята обычно начинают звать
...Петрушку.)

Петрушка (выходит на сцену). Смотри ты, и в са-
...мом деле — лежит себе сверточек как ни в чем не бы-
...вало. (Берет его в руки.) А что, если скатерть все-таки
...не испачкалась? Ладно, дома и посмотрю. (Зрители упра-
...шивают Петрушку, развернуть сверток на сцене.) Вы то-
...же хотите взглянуть на скатерть? Вот любопытные! А за-
...чем вам? Я же сказал вам: здесь чистая, красивая ска-
...терть. Начну ее вынимать, потом показывать, потом на-
...до ее обратно всунуть, а бабушка ведь ждать меня бу-
...дет все это время. Ну ладно, раз просите, покажу. (Ска-
...терть вынимает из свертка, показывает ее всем, восхи-
...щается ею.) Видите, какая красивая? Я же говорил! А ви-
...дите, какая пестрая? Это какой цвет? А этот? (Зрители
...должны ответить.) Верно говорите, молодцы. А у вас
...есть такая дома? (Слышится лай Пушка.) Пушок, Пушок!
...Ну-ка, иди сюда. (Пушок не показывается.) Если не пой-
...дешь, не дам вечером вкусную косточку. (Пушок тут
...же выбегает на сцену.) Ну, Пушок, хватит уже играть.
... (Пушок разглядывает скатерть, восхищенно лает.) Нра-
...вится, да? Видишь, какая чистая? Ты слышал, бабушка
...уже нас везде ищет? Давай-ка быстро упакуем скатерть
...и побежим домой. (Слышится голос бабушки, которая

зовет Петрушку.) Ой, давай лучше над нею подшутим. Садись вот сюда, в уголок. А я тебя накрою скатертью. Сиди теперь спокойно. А я спрячусь и погляжу, как бабушка удивится. (Уходит.)

Бабушка (появляется из-за кулис). И дома их нет (Увидела скатерть.) Ах, боже мой, вот где она! Моя красивая, чистая скатерть! (Пушок под скатертью принимается возиться.) Скажите, скатерть-то моя ожила! Вот так-так! Что за чудеса? Ну ладно, я ее не боюсь. Бабушки ничего не боятся. (Поднимает скатерть, и Пушок радостно лает.) А я-то думала, что вы тут оба играете. (Появляется Петрушка. Они с Пушком кладут скатерть бабушке на плечи, как шаль, и уходят домой. Пушок несет в зубах свисающий уголок скатерти. Вдруг они останавливаются — надо же попрощаться с ребятами.)

Медвежата Бим и Бом

(Маленькая сценка для кукол, надеваемых на пальцы; ее можно разыгрывать, конечно, со всевозможными вариантами перед самыми маленькими зрителями, причем лучше всего, если это сделают ребята из старшей группы детского сада.)

Бим. Меня зовут Бим.

Бом. А меня — Бом.

Вдвоем. Мы оба — медвежата!

Бим. Я умею здорово ворчать: р-р-р, брум-брум-брум!

Бом. А я научился петь: бу-бу-бу, бу-бу-бу, бу, бу!

Бим. Зато я умею храпеть: хр-р-р, хр-р-р!

Бом. А я чихаю лучше всех на свете: ап-ап-ап-чихи-и-и!

Бим. Ох, Бом, до чего ж ты меня напугал!

Бом. Ладно, Бим, не сердись, давай лучше поиграем в прятки.

Оба. Ура! Вот здорово!

Бим. Бом, ты ищешь меня?

Бом. Ищу. А ты где?

Бим. Да вот же, здесь.

(Бим прячется снова, сценку можно повторить.)

Бом (грустно). Выходи лучше, а то я тебя никак

не найду. Эх ты, Бом, какой же ты глупый!

Бим. Бим, пошли лучше, знаешь куда?

Бим. Нет, не знаю, только давай лучше пойдем к пчелиному улью.

Бом. А я тебе именно это и предлагаю. Там ведь ме-е-ед!

Оба. Ну, повеселимся!

Поэт и попугай

Эту сценку разыгрывают два человека. Один играет роль Поэта, другой прячется позади стула или стола, закрытого скатертью: в руках у второго исполнителя кукла попугая. Если виден только попугай, то реплики его будут восприниматься с надлежащим эффектом, хотя они — как это и должно быть у глупого попугая — вовсе не всегда действительно смешны и удачны. Голос попугая не должен быть похож на голоса знакомых детям людей, его можно сделать хрипловатым. Поэт прогуливается перед детьми, у него чудесное творческое настроение, он собирается сочинить веселую детскую книжку. Но попугай без конца мешает ему: он ухитряется первым зарифмовать строчку, причем выкрикивает ее поспешно — видно, что главное для него — быть первым, а результат его вовсе не интересует.

Поэт (нараспев). Однажды утром муха...

Попугай. ...к осе влетела в ухо!

Поэт (пытается начать еще раз). Однажды утром куры...

Попугай. ...свалились с гарнитурой!

Поэт (морщится). Однажды вечером коза...

Попугай. ...собаке плюнула в глаза!

Поэт (с отчаянием в голосе). Однажды днем две мышки...

Попугай. ...читали кошкам книжки!

Поэт. Коровы, утки, квочки...

Попугай. ...всех рвали на кусочки!

(Поэт пытается договориться с полугаем по-хорошему, предлагает ему особые «бессмысленные стихи».)

Попугай продолжает было в том же духе, что и прежде, но как только он замечает, что его усилия испортить поэту настроение ни к чему не приводят, он, недовольно крича хриплым голосом, улетает прочь. Тогда Поэт просит ребят помочь ему находить рифмы — неважно, какие они получатся, «умные» или «глупые».)

Кто лучше всех поет?

Давайте устроим маленькую оперу. А заодно определим, кто из ребят умеет петь и играть одновременно. Лучшим судьей будет кукла: игрушечная лягушка с огромным раскрывающимся ртом, ею может управлять воспитательница или кто-то из старших, кто уже как следует потренировался в этом.

Как и полагается в опере, надо петь все то, что люди в нормальной жизни говорят. И текст при этом вовсе не обязательно должен быть рифмованным. Даже лучше суметь сыграть текст, выделить голосом смысловые оттенки, а лягушка поможет проиллюстрировать все то, что поет претендент на лучшего певца!

К примеру, все может происходить примерно так (мы разобьем текст на строфы и пронумеруем их, а ниже укажем, какие движения может выполнять лягушка):

- Вечером заходит солнышко, (1)
- замолкают птицы всюду. (2)
- Но зато от пруда за околлицей (3)
- Пение доносится: (4)
- Сам солист в зеленом фраке (5)
- Вылез к нам на бережок. (6)
- Вот сейчас он запоеет лучше всех на свете: (7)
- «Квак-ква-ква, ква-ква-ква, ква-ква-ква», (8)
- И всем помашет лапой. (9)
- Вдруг, откуда ни возьмись,
- Прилетела муха. (10—11)
- Наш солист погладил брюхо, (12)
- Горестно вздохнул (13)
- И, раскрыв пошире глотку, (14)
- Бедняжку проглотил. (15)
- Да только — о ужас! — не понравилась (16)
- Ему такая муха, и он выплюнул ее! (17)

...е, что и преж-
... усилия испор-
... вводят, он, не-
... тает прочь. Тог-
... одить рифмы —
... или «глупые».)

... заодно опре-
... одновременно
... лягушка
... может управ-
... ших, кто уже

... е то, что лю-
... этом вовсе не
... Даже лучше
... ловые оттен-
... все то, что

... иммерно так
... руем их, а
... лягушка):

Первые четыре строчки рука с надетой на нее кук-
лой лягушки не двигается.

(5) — на импровизированной сцене показывается ля-
гушка,

(6) — вылезает на берег, оглаживает свой фрак,

(7) — кланяется зрителям, откашливается,

(8) — поет, разевая рот и захлопывая его,

(9) — машет ребятам лапой,

(10—11) — лягушка вертит головой вслед за летаю-

щей вокруг мухой,

(12) — поглаживает брюшко,

(13) — вздыхает,

(14) — разевает пасть шире, чем при пении,

(15) — глотает муху,

(16) — гримаса отвращения у лягушки,

(17) — она плюет и попадает прямо в левую щеку

тому, кто водит эту куклу.

Возможны любые другие варианты этой незамысло-
вой сценки: муха все же понравилась, муха оказалась
осой, лягушка охрипла и не будет больше петь и т. п.

Причина и следствие

Воспитатель читает ребятам такую несложную исто-
рию: «Жили-были папа и дочка. Пошли они однажды
гулять. Гуляли, гуляли и оказались вдруг около ветря-
ной мельницы. Папа сказал дочке: «Видишь, это и есть
ветряная мельница». — «Ах вот оно что! — обрадовалась
дочка. — Наконец-то я знаю, откуда берется ветер!»

Все это можно затем сыграть с помощью средств
теневого театра. Да не простого, а цветного!

(7)

Мельницу надо сделать из картона, причем ее крылья
должны хорошо двигаться. Надув красный шарик (не силь-
но, чтобы он был круглым), прикрепим ему «на макуш-
ку» пучок волос с помощью прозрачной липкой ленты —
это и будет девочка. Снизу надо взять шарик рукой,
которая будет поворачивать его по ходу действия. (На
случай, если шарик лопнет, нужно иметь запасной, что-
бы представление не прерывалось.) Неестественные про-
порции головы-шарика и туловища-руки лишь подчерки-
вают комичность происходящего.

Теперь надо сделать «папу»: для этого надует голубой продолговатый шарик, наверх наденет шляпу из бумаги, можно также сделать бороду или усы, галстук, очки — все, что может охарактеризовать образ папы. Работает по сравнению с обычными.

Сыграть такую несложную историю можно следующим образом: до того, как включается источник света, должен раздаваться стук мельничных колес. Потом на экран проецируется силуэт мельницы, крылья которой бешено вращаются от сильного ветра. Потом, по мере того как кто-нибудь рассказывает эту историю, появляются фигуры папы и дочки. Чем сильнее источник света, тем интенсивнее будут цвета на экране. Для этой цели очень хорошо можно использовать диапроектор.

Клоун Бим-Бум-Бам

Перед ребятами появляется клоун в широких пестрых одеждах с большими карманами. Он преувеличенно вежливо раскланивается с присутствующими, прикладывает руку к своей шляпе. Раздается чей-то писк. В полном недоумении клоун снова прикасается к шляпе — пищит! Он хлопает по шляпе изо всех сил — раздается невероятный писк, клоун в ужасе падает. Поднявшись, клоун снимает шляпу с головы, и из-под нее вываливается небольшая пищущая кукла. Ну вот, кто-то, как всегда, подшутил над ним. Клоун успокоился, надел шляпу на голову, начинает раскланиваться, касается шляпы рукой — раздается писк! Что такое? В самом деле пищит! Тут ему в голову приходит мысль проверить шляпу. Клоун надевает ее кому-то из зрителей, дотрагивается до нее — пищит! Все понятно — такая уж досталась шляпа, делать нечего. Тогда клоун решает показать ребятам музыкальный номер. Петать все умеют? Ну что за вопрос! Конечно, все. Тогда клоун предлагает ребятам разучить прощальную песню: «Бим-Бум-Бам, пора всем по домам, малышам пора в кровать, надо глазки закрывать, Бим-Бум-Бам, пора всем по домам!»

Пока ребята разучивают песню, где-то в комнате раздается негромкий плач младенца. На него никто не об-

...надуем голу-
...шляпу из
...усы, галстук,
...образ папы. Ра-
...е сильно иска-
...можно следую-
...сточник света,
...потом на экран
...которой бешет
...по мере того
...ю, появляются
...сточник света,
...для этой цели
...ектор.

...рашает внимания: клоун как раз учит ребят звонить в
...клокольчик и аккомпанировать этой песенке на метал-
...лофоне. Вдруг в кармане у клоуна раздается звонок
...телефона. Он как ни в чем не бывало вытаскивает труб-
...ку и говорит «алло». Звонят из милиции, просят по-
...мочь одной молодой матери — она потеряла во время
...прогулки детскую коляску вместе с ребенком. В насту-
...павшей тишине снова слышится плач младенца. Клоун
...обещает начальнику отделения милиции, что поможет
...порю, пусть только мамаша скорей идет сюда.

Трубка снова отправляется в карман. Все начинают
...прислушиваться, откуда слышится плач. Клоун обходит
...комнату, но когда оказывается рядом с собственным
...полуоткрытым чемоданом, оттуда вдруг раздается гром-
...кий, отчаянный плач. Клоун не верит своим глазам: у не-
...го в чемодане действительно лежит младенец! Что де-
...лать? Как нужно держать младенца? Как его успокоить?
...Клоун спрашивает ребят, у кого в доме есть младшие
...братья или сестры, кто может посоветовать ему что-
...нибудь.

Вот кто-то из зрителей предлагает дать малышу бу-
...тылочку. Клоун отыскивает подходящую бутылочку, сует
...ее в рот малышу. Крик не умолкает. Что такое? Может,
...малышу надо поменять пеленки? Да нет, сухие... Ах, вот
...в чем дело: просто маленький устал, его надо взять на
...руки и, тихо покачивая, спеть ему колыбельную. Ребята
...поют колыбельную, например, ту песенку, которую они
...только что разучили, и аккомпанируют пению на всех
...имеющихся инструментах, но сделать это надо тихо да-
...же на барабане. Раздается стук в дверь. Это мама ма-
...лыша. Она довольна, что малыш нашелся, что он спо-
...койно спит, ведь о нем позаботились ребята вместе с
...Бим-Бум-Бамом.

Клоун Беппо и новый рояль

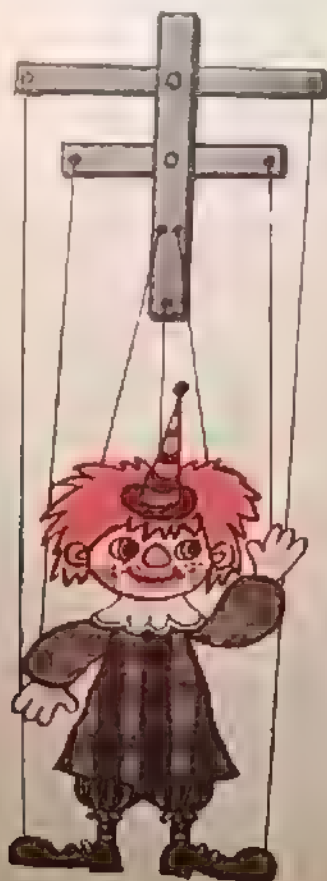
Этот номер можно разделить на несколько эпизо-
...дов. Беппо — клоун-марионетка, которого должна во-
...дить поначалу воспитательница, а потом постепенно на-
...учатся водить и ребята (конечно, из старшей группы).

1. Беппо лежит на столе между роялем (или метал-
...лофоном) и стулом. Кукловод берет в руки крестови-

ну, уговаривая Беппо проснуться: пора выучить новый номер. Беппо подпрыгивает и приветствует детей. Кукловод ведет его к краю стола. Беппо не может рассчитать, где ему остановиться, и падает на пол... Что ж, надо учиться ходить. Еще раз... И снова он падает! Тогда кукловод просит ребят вовремя крикнуть Беппо «стоп!» На этот раз Беппо остается на столе и с поклоном благодарит ребят.

2. Беппо учится играть на рояле. Кукловод подводит Беппо к роялю. Он долго устраивается на стуле, открывает крышку рояля. Кто-нибудь может показать Беппо, как надо играть на рояле: одним пальцем подобрать любую известную детям мелодию. Беппо привстает со стула, внимательно разглядывает ноты, стоящие на люптре, и начинает бренчать по клавишам... ногами. Ну нет, так дело не пойдет!

3. Беппо показывает ребятам, что он умеет на самом деле прекрасно делать: акробатические упражнения.



Бог, например, наклон вперед. Что, это каждый может? Ну а у каждого ли получится наклон назад? Ребята аплодируют. А теперь Беппо будет держать равновесие, стоя на спинке стула или же на веревке, привязанной между двумя стульями. Беппо становится в позицию и вдруг теряет равновесие: сделав всего два шага вперед, отступает, садится на спинку верхом. Он донельзя огорчен, уныло свесил голову на грудь. Ну-ну, ничего, Беппо, надо еще раз попробовать! Беппо с трудом встает, с трудом удерживает равновесие, но понемногу, делая шаг за шагом, все же достигает цели. За это его награждают: кукловод садится на стул, вытягивает ноги вперед, и Беппо соскальзывает со стула на колени, с колен на ботинок — Беппо любит покачаться...

4. И все-таки Беппо надо научить играть на рояле! Беппо не хочет: бросается животом на стул, дергает руками и ногами. С трудом его удается уговорить сесть на стул, положить руки на клавиши. Но что за чудо — Беппо вдруг начинает играть, причем не хуже лауреата международных конкурсов! Вот это да! Только странное дело: рояль звучит и тогда, когда Беппо перебирает пальцами по крышке рояля или просто по столу... Но тут Беппо устал, он даже ложится головой на стол. Может, музыка ему только помешает, пора ее выключить: ведь это был магнитофон. Тут надо объяснить ребятам, что научиться играть на рояле или другом музыкальном инструменте не так-то просто.

Беппо прощается с ребятами.

Бременские музыканты (игровое импровизационное представление по мотивам сказки братьев Grimm)

Это представление по хорошо известному всем ребятам сюжету надо устроить без всякой предварительной репетиции. Воспитатель исполняет роль повествователя и одновременно направляет игру детей — помогает им, но никоим образом не сдерживает инициативу.

Подготовить заранее надо лишь наиболее характерные атрибуты действующих лиц: всем животным надо дать шапки с ушами, которые могли бы опускаться и подниматься; петуху на шапку понадобится красный гребень.

Главарь разбойников надевает на голову старую, дра-
ную шляпу, а его «супруга» может надеть ожерелье
из мелких луковиц. Разбойника по имени Деревянный
глаз украсит черная наглазная повязка, другой — Кривая
борода — может прицепить себе нос из папье-маше, под
которым красуется клочок волос, изображающий бороду.
Распределение ролей нужно произвести еще в про-
цессе изготовления костюмов. Остальные ребята укреп-
ляют на старом одеяле, которое будет изображать кры-
шу разбойничьей хаты, вырезанные из бумаги полос-
ки — окна. Кроме того, для разбойников надо пригото-
вить котомки. Для зверей кладут любые музыкальные
инструменты, какие только можно найти в детском са-
ду: ведь на них звери будут аккомпанировать собствен-
ному пению.

Но главное — никто из ребят не должен остаться в
стороне от дела. Подготовка представления должна быть
проведена быстро, и все могут получить от этого удо-
вольствие.

Первая сцена

Рассказчик. Жил-был однажды скупой мельник,
и был у него в хозяйстве скромный, прилежный ослик.
Год за годом-неутомимо таскал сероухий помощник меш-
ки с зерном на мельницу. Да стар стал, подошли к концу
его силы. А неблагодарный мельник схватил плетку и про-
гнал несчастного ослика прочь. (Обращаясь к зрителям.)
Слышите его жалобное...?

(Вводят исполнителя в шапке с висячими ослиными
ушами и вталкивают его в круг.)

Осел. И-и-и-а-а-а! И-и-и-а-а-а! (Обежав круг, он оста-
навливается посередине или же присаживается на стул.)

Рассказчик. А неподалеку от мельницы жил
крестьянин. Он любил охотиться, но собака его тоже
уже ни на что не годилась от старости, с каждым днем
слабела все больше и больше. Надоело крестьянину кор-
мить ее, вот он и прогнал ее камнями со двора. Слы-
шите ее жалобное...?

(Исполнитель в шапке с висячими собачьими ушами
вбегают в круг.)

Собака. Ой-ой, гав-гав! (Спотыкается, пытается

прижаться к ослику, думая найти у него защиту.)
Рассказчик.

Жила тут же и одна крестьянка, которая невзлюбила свою кошку за то, что та все больше старалась на печку забраться да полежать, а не мышей ловить. Вот и решила крестьянка утопить свою кошку, но та вовремя прознала об этом и убежала от хозяйки. Слышите ее грустное...?

(Исполнитель с прижатыми к голове кошачьими ушами прокрадывается в круг.)

Кошка. Мя-а-ау! Мя-а-у! (Обойдя круг, она тоже присоединяется к собаке и ослику.)

Рассказчик. А на выезде из деревни был еще один дом, в нем жила жестокосердная женщина. Услышала она, что петух хорошую погоду предвещает, и решила тут же, что позовет гостей. Но чем их угостить, как не супом из петушатины! Прослышал об этом петушок и как припустит со двора прочь... Вон он, слышите, кричит во всю глотку...?

(Исполнитель с обвислым петушиным гребнем на голове вбегает, хлопая крыльями, в круг.)

Петух. Кукареку! Кукареку! (Гордо выпятив грудь, обходит круг и ищет защиты у зверей, собравшихся группой.)

Вторая сцена

(Звери разглядывают друг друга).

Осел. И-а-а-а! Приветствую вас, дорогие друзья!

Собака, Кошка и Петух (вместе). Гав-гав!..

Мяу-мяу!.. Ку-кареку!

Осел. Друзья, стоит ли так уж грустить? (С трудом поднимается с земли.) Мы ведь с вами немало потрудились на своем веку, теперь пора нам и отдохнуть на старости лет, повеселиться.

Собака. У меня в животе пусто — гав-гав! — какое уж тут веселье! (Воет.)

Кошка (поглаживает живот). Ой, пусто-пусто, мяу-мяу!

Петух (хлопает крыльями). Кукареку — и у меня пусто! (Воет.)

Осел (громко, тоном приказа). А ну, что уши повесили? Уши — торчком! (Все слушаются его.) Разве у

нас всех плохие голоса? Давайте вместе петь и играть — получится наверняка на славу!

Петух. Кукареку, что ж, музыкантов у нас в стране уважают. А вдруг мы прославимся и про нас напишут во всех газетах?

Кошка. Мяу-мяу! Я могу спеть такую ночную серенаду, что кому угодно понравится.

Собака. А я — р-р-р! гав-гав! — могу со всех сил ударить в барабан — трах-тарарах!

Осел. Чего же еще надо! За мной — пошли в Бремен.

Рассказчик. Отправились звери в долгий путь, шли они, шли, но за один день до Бремена, конечно, не доберешься. К вечеру зашли они в густой лес, да заблудились в сумерках и уже совсем ночью набрали на жилище разбойников.

Третья сцена

(Разбойники крадутся со всех сторон на сцену. У каждого в мешке добыча. Когда они собираются в центре, остальные ребята натягивают над ними одеяло, словно крышу, которая, если отпустить края, доходит почти до земли. Поначалу изнутри слышно чавканье, некоторое время спустя — храп. Звери, услышав храп, устало бредут к жилищу разбойников, заглядывают в окна.)

Собака (втягивая носом воздух). Ух ты! Мой нос и во тьме все видит: заснули разбойники за ужином...

Кошка. Дело ясное... ужин! У меня слюнки текут при одном только слове «ужин». Вот бы их прогнать!

Петух. Прогнать-то прогнать, да только как?

Осел. Давайте порепетируем нашу с вами ночную серенаду...

(Звери устраивают пирамиду: осел внизу, на него становится собака, на собаку — кошка, а на нее взлетает петух! Если же возможности исполнителей не позволяют устроить что-либо подобное, будет вполне достаточно, если они встанут поудобнее около входа в жилище разбойников и по сигналу осла устроят шумовой лении, должны помочь зверям, поэтому желатель-

но, чтобы у зрителей было достаточно ударных или музыкальных инструментов.

Разбойники разбегаются во все стороны с воплями ужаса. Когда все успокоилось, звери расстилают одеяло на полу и устраиваются вокруг мешков с добычей. Они поглощают остатки еды, начинают зевать.)

Собака. Гав-гав! Вот и в животе уже не так пусто!

Осел. Иа-а-а! А не остаться ли нам здесь?

Петух. Кукареку! Уж не объелся ли я?

Кошка. Мяу-мяу! Молодец наш ослик, что б мы без него делали?

(Звери ложатся поближе друг к другу, накрываются одеялом и засыпают.)

Рассказчик. А разбойники спросонья так перепугались, что все бежали и бежали, пока не очутились в соседнем лесу — вот до чего они боялись привидений. Звери же устроились в их хате и стали там жить-поживать, друг дружке помогать.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Булатов М. А. Тридцать три пирога. Игры, считалки, скороговорки, докучные сказки, загадки народов Советского Союза. М., 1973.

Былеева Л. В., Коротков И. М. Подвижные игры. М., 1978.

Геллер Е. М. Наш друг — игра. Минск, 1979.

Затейник (периодическое издание). Сост. Орлова Е. И., Таборко В. А., Яшунина Л. В. Вып. 1—28. М., 1968—1982.

Игры и развлечения. Сост. Глязер С. В. М., 1965.

Игры с карандашом. М., 1970.

Труднев В. П. Считай, смекай, отгадывай. М., 1980.

Фокусы и шутки. Методические рекомендации. М., 1970.

Чебурашка. Сборник. М., 1974.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
Играйте с нами	8
Поисковые игры и игры на ловкость	12
Игры на подражание	20
Веселые подвижные игры	29
Веселые «завиральные» истории	38
Фокусы	41
Вечер фокусов	44
Маленькие волшебства в веселой компании	61
Маленький театр	69
Сценки с ручными куклами	70
Рекомендуемая литература	95

УДОВОЛЬСТВИЕ — В ИГРЕ

Сборник

Составители И. Борде-Кляйн, М. Арндт, В. Зингер

Перевод с немецкого В. Болотникова

Главный отраслевой редактор Р. Д. Смирнова

Старший научный редактор О. Г. Свердлова

Младший редактор Е. Л. Калакуцкая

Художник В. А. Провалов

Художественный редактор Т. С. Егорова

Технический редактор С. А. Птицына

Корректор В. Е. Калинина

ИБ № 5364

Сдано в набор 12.04.83. Подписано к печати 03.06.83. Формат бумаги 70X100¹/₃₂. Бумага № 3. Гарнитура журн. рубленая. Печать офсет. Усл. печ. л. 3,90. Усл. кр.-отт. 8,124. Уч.-изд. л. 4,4. Тираж 457 750 экз. Заказ 2182. Цена 15 коп. Издательство «Знание». 101835, ГСП, Москва, Центр, проезд Серова, д. 4. Индекс заказа 832107. Ордена Трудового Красного Знамени Калининский полиграфический комбинат Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательства, полиграфии и книжной торговли. г. Калинин, пр. Ленина, 5.

15 коп.

Индекс 70062

